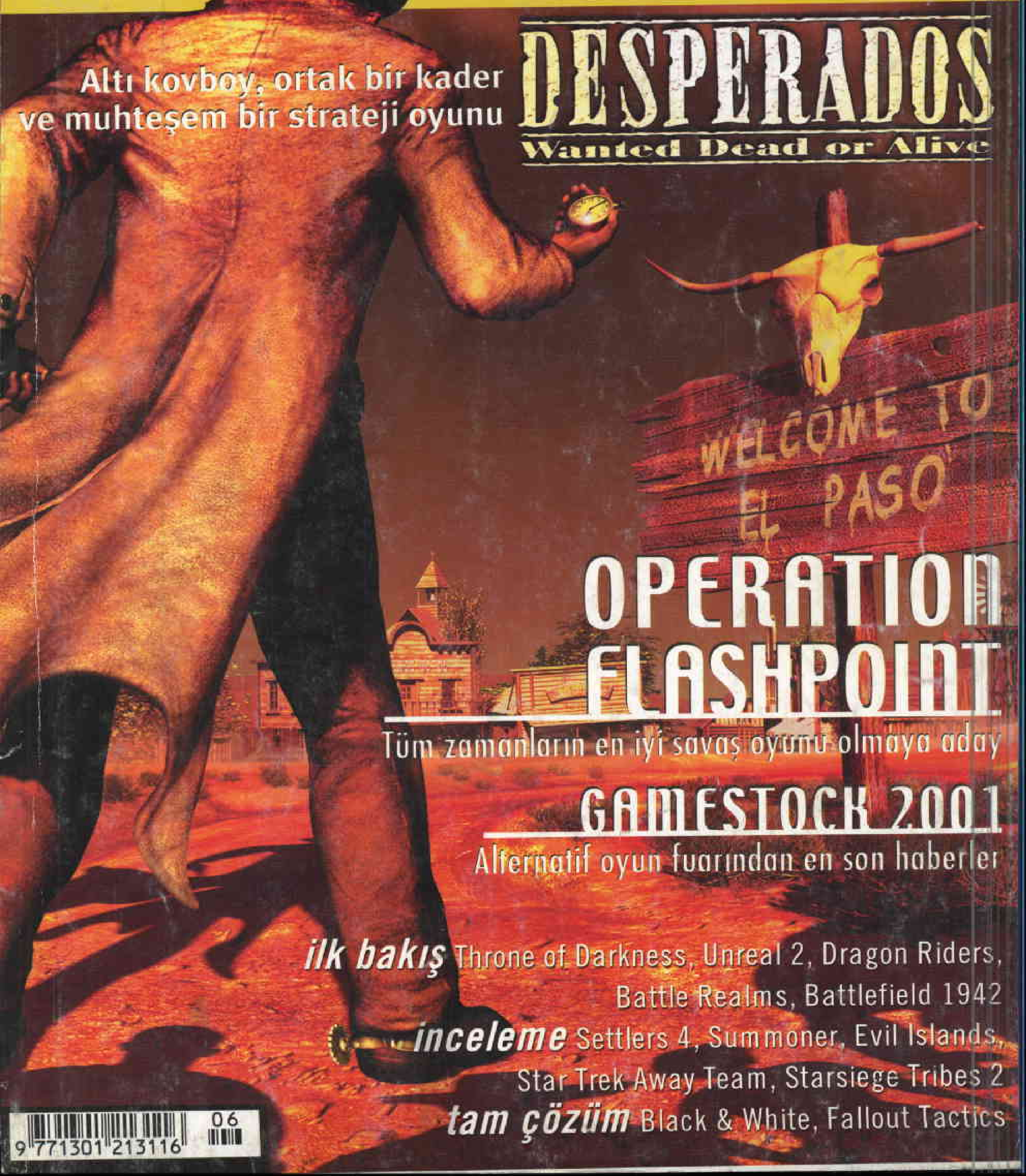
TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

HAZİRAN 2001

www.level.co[...] • ISSN 1301-2134 • 2.950.000TL (KDV Dahil)



DESPERADOS
Wanted Dead or Alive

Altı kovboy, ortak bir kader ve muhteşem bir strateji oyunu

OPERATION FLASHPOINT

Tüm zamanların en iyi savaş oyunu olmaya aday

GAMESTOCK 2001

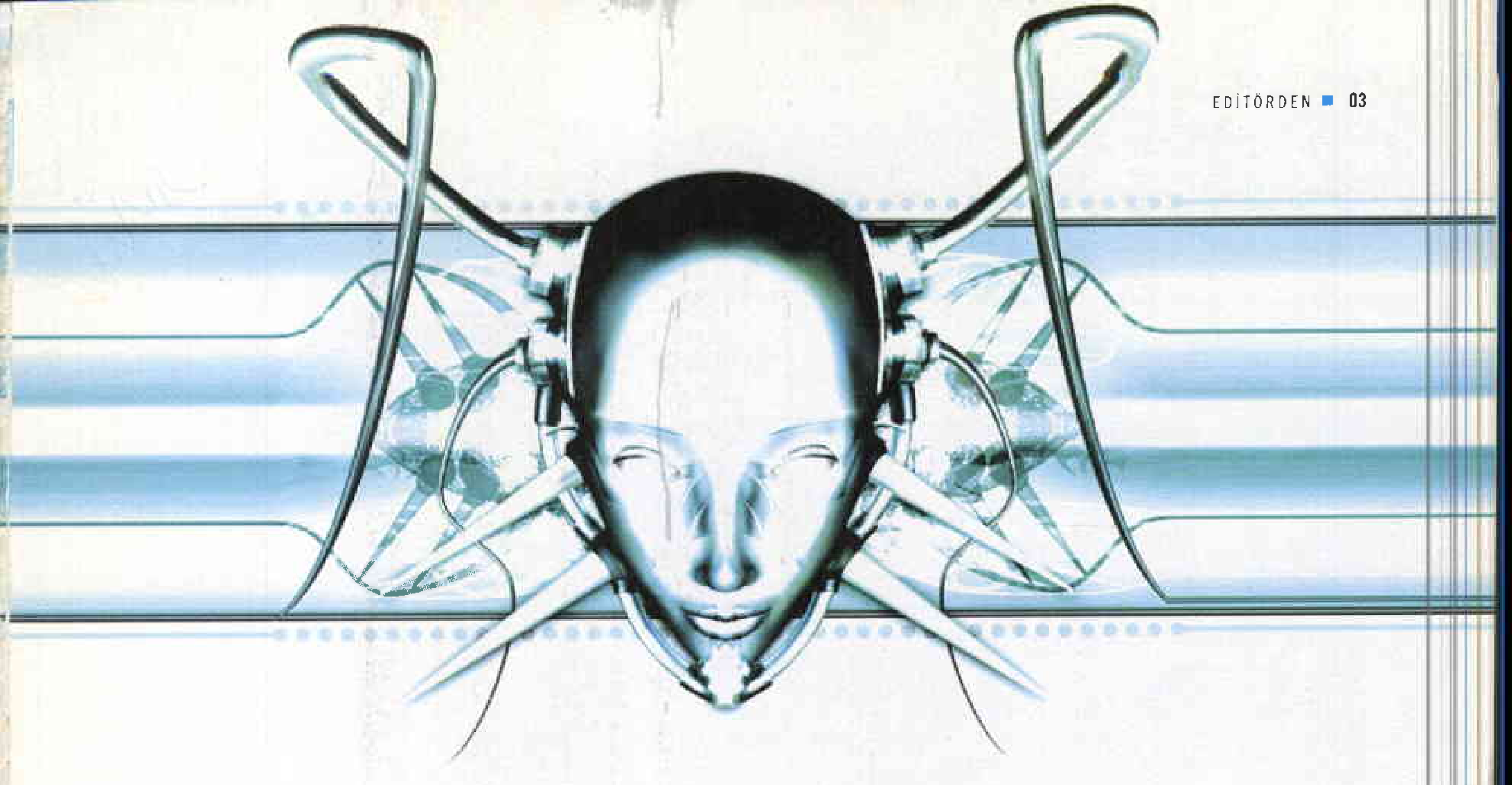
Alternatif oyun fuarından en son haberler

ilk bakış Throne of Darkness, Unreal 2, Dragon Riders, Battle Realms, Battlefield 1942

inceleme Settlers 4, Summoner, Evil Islands, Star Trek Away Team, Starsiege Tribes 2

tam çözüm Black & White, Fallout Tactics

9 771301 213116 06



Gitmesek de E3'deyiz

SİNAN AKKOL GENEL YAYIN YÖNETMENİ

Bu ay dergiyi hazırlamak ve Counter Strike'tan arta kalan zamanlarımızda, Los Angeles'da düzenlenen E3 Fuarını pür dikkat izledik. İzledik dediysem, hiçbirimiz işlerimizin yoğunluğu yüzünden dünyanın en büyük elektronik eğlence ve oyun fuarına bu yıl gidemedik (Tuğbek geçen sene nasıl zaman buldu, geri döndüğünde işlerini nasıl yetiştirdi bilemiyorum). Ama sırf fuara gidemeyip takip etmek isteyenler için açılan birçok internet sitesinden, saat saat, hatta dakika dakika bütün yeni haberleri takip ettik, videoları izledik, yeni oyunlar hakkında kafa patlattık. Önümüzdeki ay E3 ile ilgili çok detaylı bir dosya konusu hazırlamayı düşünüyoruz, ama o zamana kadar bahsetmeden edemeyeceğim dört oyun var: Max Payne, Duke Nukem Forever, Medal of Honor Allied Assault ve Call of Cthulhu. Max Payne ve Duke Nukem'i zaten yazının icadından beri yazıp duruyoruz, daha fazla söze hacet yok. Ama son hallerini gösteren videolar dergi ahalisi olarak hepimizi derinden etkiledi. Şimdiden kimin inceleyeceğini belirlemek için kavgalar başladı bile. Allied Assault, Er Ryan'ı Kurtarmak filmini yapan Dreamworks'den geliyor ve bu nedenle 2. Dünya Savaşı'nı en gerçekçi ve kanlı şekilde ekranlarımıza yansıtacak. Videolarında izlediğimiz Ohama Beach çıkartması bunun en canlı kanıtıydı. Ama bir oyun var ki, hiç beklemediğim bir şekilde "En çok beklenenler" listemde bir numaraya oturdu. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, H.P. Lovecraft'ın tüyler ürperten hikayelerinden esinlenilerek hazırlanan bir oyun ve FPS'lere bakış açınızı değiştirebilecek yeni fikirlere sahip. Lovecraft'ın birçok öyküsünde delilik ve gerçekle hayalin içiçe girmesi işlenir. Oyun bu temayı çok iyi yakalamış. Özellikle boynundan asılmış bir ölüden bir madalyon almaya çalışırken, ölünün canlanıp oyuncuya tekme attığı, oyuncunun da asılı adamı ayağından yakalayıp hızla çekerek boynunu kırdığı sahne gerçekten görülmeye değerdi. Bu videoları sizin de görebilmenizi isterdim, ama son anda elimize geçtikleri için bu ayki CD'ye yetişmediler. Önümüzdeki ay CD'de mutlaka olacaklar, merak etmeyin. Bu arada, geçen ay CD'mize koyacağımızı söylediğimiz Deep Challenge görev paketini CD'den çıkartmak zorunda kaldık. Çünkü oyunda daha önce farketmediğimiz bazı dizayn hataları olduğunu ve bu hataların sık sık takılmamıza sebep olduğunu farkettik. Bunun için sanırım özür dilemem gerekiyor sizlerden.

Bir süredir şikayet ettiğiniz bir noktaya değinmek istiyorum. Abonelik. Bir dergiye abone olmanın sağlaması gereken avantajları yaşayamadıkları için haklı olarak şikayet ediyorlardı abonelerimiz. Bu konunun üzerine ciddiyetle gittik ve problemleri çözdük. Abone servisimiz yeni bir anlayışla ve dinamizmle baştan yapılandı. Dergilerimizi abonelerimize ulaştıran dağıtım şirketini değiştirdik. Bundan böyle gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki, abonelerimiz derginin ellerine bayilerden önce ulaşması, fiyat artışlarından etkilenmeme ve özel promosyonlar gibi avantajlardan yararlanacaklar. Bu konudan neden burada bahsettiğimi soracak olursanız, her gün abonelerimizden gelen mail ve telefonlara karşı vicdanımı rahatlatmak istedim.

Ve LvL Underground başladı. Nedir LvL-U? Sizlerle dergi dışında hobilerimizi, çalışmalarımızı veya genel olarak hoşumuza giden şeyleri paylaşacağımız dergiden ayrı bir köşe olarak tasarlandı LvL-U. Sizlerin gönderdiği çalışmalardan beğendiklerimiz ve bizim sizler için bulduklarımız, Level CD'sindeki LvL Underground klasöründe toplanacak her ay. Bu konudaki fikirlerinizi, LvL-U'yu beğenip beğenmediğinizi öğrenmek ve tabii ki yayınlanmaya değer çalışmalarınızı görmek istiyoruz.

Gelecek aya kadar hepiniz mutlu kalın.

haberler
oyun dünyasından

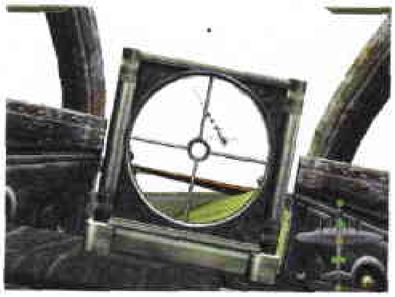
dasschwarzeauge pc'de

Armalion isimli yeni bir RPG bir grup Alman programcı tarafından yapılıyor. RPG öğeleri yanında strateji özelliklerini de taşıyacak olan oyunda 12 ana karakterden birini seçeceğiz. Bu ana karakter dışında 40 birime kadar emrimizdeki maceracılarla amacımıza ulaşmaya çalışacağız. Çok geniş bir dünyada ve büyük mekanlarda geçecek olan oyunda hikaye akışı da seçtiğimiz karakterlere göre esneyecek. Savaş sırasında istediğimiz an dondurup komutları girdikten sonra oynamaya devam edebileceğiz. Oyunun en önemli özelliği ise Alman RPG sistemi Das Schwarze Auge'nin bu oyunda kullanılacak olması. AD&D kurallarına benzeyen kurallara sahip olan sistemle daha önce hiçbir oyun oynamamıştık.
Armalion tek kişilik oyun dışında multiplayer oyunlar içinde üç adet campaign modunu içeriyor. Yükleme aralarını hissetmeyeceğimiz oyun tabi ki grafik olarak artık standart hale gelen 3D efektler içeriyor. Çıkış tarihiyle ilgili net bir tarih şu anda açıklanmış değil ama AD&D dışında yeni bir sistemle RPG oynamak çok ilginç olabilir. Eğer ilginizi çektiyse www.armalion.com dan daha fazlasını öğrenebilirsiniz.



b-17gunner:airwarovergermany

Infogrames İkinci Dünya Savaşı'nda belki de en az ele alınan konuyu, B-17 uçan kalelerindeki personeli oynamamızı sağlayacak yeni bir oyun üzerinden çalışıyor. Savaş sırasında 8. Amerikan Filosu'nun karşılaştığı tehlikeleri tüm hızıyla yaşayabileceğimiz oyunda amacımız uçaktaki 6 makinalı tüfek yuvasını kullanıp bomba bölgesine sağ salim varmak ve bombalayıp geri dönmek.
İkinci Dünya Savaşında Munster'ı bombalamak üzere kalkan 8. Filo yanında avcı desteği olmadan tam 62 Alman uçağı düşürmüştü. Grup savaş sırasınca 301 operasyona katılmış ve toplam 19000 ton bombayı Almanya'nın üzerine yağdırmıştı. Ayrıca istatistiklere göre en düşük kayıpla üstlerine dönmeyi başaran filo olmuşlardır. Bizde aynı filoda uçacağız.
Oyun toplam olarak 25 görev içerecek. Önümüzdeki aylarda piyasaya sürülecek olan oyunda beş değişik tip Alman uçağı ve intercom yani uçak içi iletişim ağıda olacak. Her tarafında makinalı tüfek yuvaları bulunan B-17 ler İkinci Dünya Savaşı'nda Amerika'nın en büyük silahlarından biri olmuştu. O zamanların teknolojisi yüzünden bombardıman uçakları uzun mesafelerde eskortsuz uçmak zorunda kalıyorlardı. Belli bir mesafeye kadar eskortluk yapabilen Mustang'ler ise bir yerden sonra yeterli korumayı gerçekleştiremiyordu. İşte bu noktada her şey uçağı koruyan kulelerdeki nişancılara kalıyordu. Bir çok oyunda tek tüfek giderken bakalım bu sefer 6 yere birden yetişebilecek miyiz?





- Amerikan oyun yayıncıları ticaret birliği ADSA 2000 senesinde özellikle Tayvan, Tayland, Filipinler ve Güney Kore'de ki korsan oyun fabrikaları yüzünden oyun yapımcılarının milyarlarca dolar zarara uğradığını tespit etti. Bu yüzden 32 ülke gözlem altına alındı. Bu rakama internetteki korsanlar dahil değil.

- Ubisoft ülkemizde de gösterilen Crouching Tiger, Hidden Dragon adlı 4 oskarlı filmin oyun haklarını satın aldığını açıkladı. Firma filmle ilgili bir dövüş sanatları oyununu 2002 tüm platformlarda çıkaracak. Oyunun filmdeki aklınızı başınızdan alan tüm efektleri içereceğini söylüyorlar.

- 3DO Heroes of Might & Magic IV 'ü yapıyor. Oyun bu defa yeni bir motorla yapılıyor. Konusundan ve her zamanki içeriğinden ödün vermeyecek olan Heroes bakalım bizi gene esir edebilecek mi?

- God games Hidden & Dangerous 2 de ufak grubumuzu Avrupa dan başka Afrika, Burma gibi dünyanın diğer yörelerine de göndereceğini açıkladı. İkinci Dünya Savaşında ufak bir müttefik birliğini yönetip gizli görevlere gittiğimiz oyunun birincisi çok başarılıydı.

- Uzun zamandır beklenen Gothic adlı oyuna en son neler eklenmiş bir bakalım. 3D aksiyon RPG olacak olan oyunda amacımız birbirine rakip gruplara bölünmüş bir yer altı dünyasından kaçmak olacak. Oyuncular dört sınıftan birini seçtikten sonra o

dedektiffırtına2:eşekadası

Dedektif Fırtına'yı oynayanlarınız bilir. Bu oyun ülkemizde yapılmış ilk macera oyunudur. Şimdi ise oyunun devamı yapılıyor. Korsancılığın tüm hızıyla gittiği ülkemizde emeklerini ortaya koyarak oyun yapımcılığının gelişmesi adına yapılan bu çabalara büyük saygı duyuyoruz. İşte oyunla ilgili elimizdeki son bilgiler: Henüz tam bilinmemekle beraber, en az 3 CD kapsayacağı düşünülmekte olup, grafiklerin ve seslerin kalitesinden ödün verilmemiş.

Tamamı 32 bit render geri planlar ve çizgi animasyon karakterlerden oluşan oyun, toplam 4 bölüm olacak. Alışagelmişin dışında barındırdığı komedi unsurlarıyla oyun, özellikle senaryosu ile dikkat çekiyor (Eşek Adası :). Adventure oyun geleneğini en iyi şekilde yaşatan oyunda, her zamanki gibi yine tüm karakterlerle Türkçe konuşabilecek, oyunun gidişini karakterlerin kendilerine has özelliklerine dayanarak siz çözeceksiniz.

Oyunun konusuna gelince: Dedektif Fırtına yeni macerasında Eşek Adası sakinleri tarafından göreve çağırılmıştır. Ada halkının gözleri gibi sevdikleri eşeklerinin tümü bir gece içinde sessizce kayıplara karışmıştır. Yüzlerce eşeğin bu gizemli kayboluşu ardında neler vardır ? Dedektifi bu macerada neler beklemektedir ?

Dedektif Fırtına 2 bayağı eğlenceli olacağa benziyor.







ElectronicEntertainmentExpo

Her sene olduğu gibi bu sene de tüm oyun üreticileri, dağıtımcıları ve tabii ki oyun basını Los Angeles'a akın etti. En büyük oyun fuarı olan E3 bu sene de süper şovlar, oyun tanıtımları ve animasyon gösterileriyle geçti.

Milyon dolarların döndüğü oyun piyasasında her üretici kendi oyununu basının gözüne daha çok sokabilmek ve adını daha çok duyurmak için kıyasıya yarışırken aynı zamanda büyük anlaşmaları ve gelecekteki oyunlar için planlarının bir bölümünü de bu fuarda şekillendirir. Senelik oyun takvimleri ve oyun isimleri de gene bu fuarda duyurulur. Bazen fuardaki şovlar o kadar göz alıcı olur ki basın tamamen bu şovlara koşuşturmaktan oyun üreticilerini bile atlar ! Fuar dediğimize bakmayın aslında E3 büyüklük olarak da dünyadaki bir çok organizasyona göre çok büyük bir çapta yapılır. Bizim fuarlarımızın 20-30 katı büyüklükte olan fuar için Los Angeles'In göbeğine neredeyse orta çapta bir kasaba kurulur diyebiliriz. Dünyanın her köşesinden akın eden konukların ağırlanması için dev salonlar kurulur ve bu fuarın rezervasyonları fuar bittikten hemen sonra en geç ise 6 ay kala yapılır. E3'teki şovlar hakkında bir fikir edinmek isterseniz resimlere bir daha bakmanızı tavsiye ederiz. Henüz haberler çok taze, önümüzdeki sayıda size E3'ten daha çok bahsedeceğiz ve 2001'in son yarısıyla-2002'in başında neler oynayacağız birlikte göreceğiz.







➔ grupta yeteneklerini geliştirerek statü kazanmaya ve aynı zamanda savaşlardan sağ çıkmaya çalışacaklar. Başlangıçta dışarıdan biri olarak karakteriniz etraftakilerin güvenini kazanıp kendisine taraftar bulmaya çalışacak. Zaman geçipte kendisini kanıtladıkça dünyada daha güçlü birisi olacak ve daha zor görevler alacak. Gothic'te oyuna özgü olarak karakter geliştikçe bu hareketlerinde de görülecek. Oyuncu eğer rakip taraftan birinin önemli bir üyesini saf dışı ederse rakip intikam almaya çalışacak. Gothic çok yakında bilgisayarlarımızda olacak.

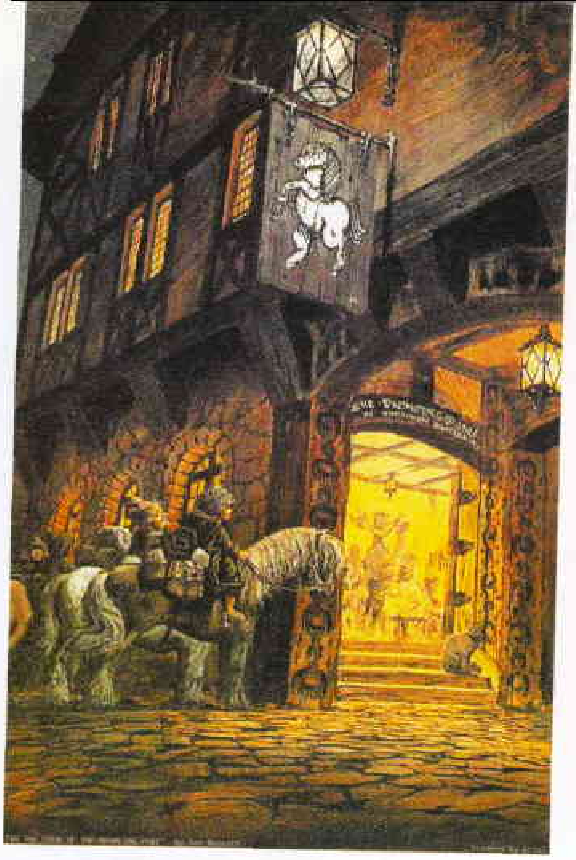
- Ubisoft Battle Isle evreninden çekildiğini açıkladı. Firma bundan böyle hiç Battle Isle oyunu yapmayacak.

- Ultima Online'ın babası "Lord British" Richart Garriott kendi oyun firması Destination Games'i kurdu. Firmadaki diğer üyeleri ise Asheron's Call ve Command & Conquer gibi dev oyunlara katkıda bulunmuş kişilerden oluşuyor. Origin'in UO daki hatalarını Lord British affetmeyebilir...

- Hani şu ülkemizde oynayan Gladyatör isimli filmde Sezarın yakın koruması olan birlik askerleri vardı ya. İşte onlara Praetorian denir. PYRO Studios Praetorian adlı bir 3D strateji oyunu üzerinde çalıştığını açıkladı. Oyun tabi ki Roma İmparatorluğu zamanında geçiyor ve Mısır, Gal gibi bölgelerde imparatorluğun haklarını korumak için mücadele etmemizi konu alıyor. Savaşçı birim- ➔

fellowshipofthering

Sierra J.R.R Tolkien 'in tüm yazılı eserleri için bılgisayar ve konsol oyunları yapma hakkı için uzun dönemli bir anlaşma yaptığını açıkladı. Sekiz senelik bu anlaşma ile firma Tolkien'in epik fantezi hikayeleri olan Hobbit ve Yüzüklerin Efendisi üzerine kurulu bir çok oyun yapabilecek. İlk oyun "The Fellowship of the Ring" (Yüzük Kardeşliği) 2002 senesinde yeni nesil konsollar ve ümit ederiz ki PC için piyasaya sürülecek. Bu kadar ünlü, artık tüm dünyaya mal olmuş, bir çok dile çevrilmiş ve dünya üzerindeki milyarlarca insanı "Tolkien okumuş ve okuyacaklar" olarak sınıflandırabilen romanların nasıl filmini yapmak zor ise oyununu yapmak da bir o kadar zor olacak. Bunun bilincinde olan Sierra oyunun E3 fuarındaki trailer'ı (tanıtıcı kısa film) için Unreal II'nin müziklerini yapan Chance Thomas ile anlaşmış. Thomas bu çalışma için Central California Film Orkestrası ile kontağa geçti ve kayıtları gerçekleştirdi. Eğer Sierra işi hep böyle sağlam tutar ve oyunun kodları için de başarılı bir ekip kurmayı becerirse şimdiye kadar yapılmış en etkileyici oyunlardan biri ile karşılaşacağız demektir. 2002'ye şunun şurasında ne kaldı ki zaten sadece birkaç ay var !



medalofhonor:alliedassault

Er Ryan'ı Kurtarmak adlı filmin yapımcı firması olan Dreamworks Interactive şimdi de Medal of Honor : Allied Assault adlı oyunun üzerinde çalışıyor. Oyun Quake III motoru kullanan bir 3D shooter ama ne oyun! İkinci Dünya Savaşında Amerikan 1. Ranger Taburunda görevli bir teğmeni canlandıracağımız oyunda savaştan alınmış gerçek görevleri oynayarak savaşın belli bir kesitini tekrar yaşayacağız. Şu ünlü Omaha Beach çıkartmasından itibaren başlayıp direnişçilerle buluştuktan sonra Almanları kendi sınırlarına kadar süreceğimiz oyun toplam 20 leveldan oluşacak. Sırf Omaha çıkartması için bile alınmaya değecek olan oyundan biz çok etkilendik. Filmdeki sahnenin aynısını oynayabileceğiniz Medel of Honor'da ayrıca hava şartları ve gece gündüz geçişleri de olacak. 18 den fazla Alman aracı, sniperdan Gestapo'ya kadar 22 tip farklı düşman, istediğiniz kadar yıkıp geçebileceğiniz binalar ve etkileşimli çevre de oyunda mevcut. Eğer isterseniz zırhlı araçları da kullanabilecek, tek başınıza ya da takım olarak düşmana saldıracaksınız. Bunlar dışında oyunda takım savaşı ya da son adam gibi bir çok online oyun seçeneği de bulunacak.
Oyun gerçekçiliği ve atmosferiyle bizleri gerçekten çok heveslendirdi.







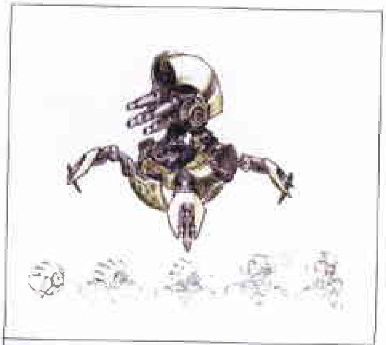
ler dışında savaş araçlarını da kullanacağımız oyunda binlerce birime komuta edeceğiz. Ronin Entertainmet tarafından Xbox için bir Bruce Lee oyunu yapılıyor. Hızlı bir dövüş oyunu olacağını şimdiden tahmin edebiliyoruz. Bakalım o muhteşem tekniği oyuna da aynen aktarabilecekler mi göreceğiz.

● CIA Operative Valusoft tarafından yapılıyor. Oyun Soldier of Fortune'dan sonra bir başka "bul ve yok et" oyunu. Bakalım oynanabilirliği nasıl olacak.Valusoft üzerinde çalıştığı oyunu Quake motoru üzerine kuruyor. Oyunda Ortadoğu, Afrika ve Asya'da gizli görevlere giderek teröristlere ve organize suç kartellerine günlerini göstermeye çalışacağız. Oyun 3D olduğundan almadan önce çalıştırabilecek donanıma sahip olduğunuzdan emin olun.

● Pek adı sanı duyulmamış Avusturalyalı Auran isimli bir grup oyun yapımcısı Excalibur adlı bir oyun üzerinden çalışıyorlar. Oyun adından da anlaşıldığı üzere Kral Arthur'un İngilteresinde geçiyor. Tek kişilik oyunda bir çok savaş kombinasyonunu kullanabileceğiniz Excalibur da büyü ya da kılıç dışında düşmanlarınızı mancınıklarla da yok edebilecek ya da kale kapılarını koç boynuzlarıyla kırabileceksiniz. Oyun özellikle multiplayer üzerine yoğunlaşmış gibi görünüyor. Çok ayrıntılı grafiklere sahip olacak olan oyun için tabiki sağlam bir konfigürasyon da gerekecek. Pentium III 600, 128 MB şimdilik söylenen optimum ihtiyaçlar. Daha ayrıntılı bilgi için beklememiz gerecek gibi.

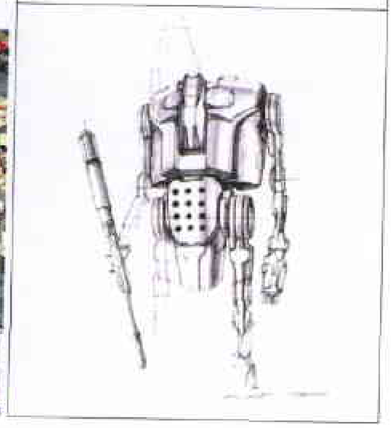
starwars:galacticbattlegrounds

Lucas Arts Star Wars evreninde geçecek bir real-time strateji üzerinden çalıştığını açıkladı. İsmi Galactic Battleground olan oyun Age of Empires serilerinde kullanılan grafik motoruyla hazırlanıyor. Oyuncular Galactic Empire, Rebel Alliance, Trade Federation, Gungans veya oyundaki diğer iki ırktan birini seçerek bir iç savaşta kapışacaklar. Oyunda hava, yer ve deniz birlikleri olarak toplam 300 birim bulunacak. Bu birimler Jedi Knight'lar, Snow Speeder'lar, AT_Stler ve droidler filmde geçen tüm tipleri içerecek. Bazı savaş alanları ise yalnızca gezegenler değil astreoidlerden yıkıntı halindeki şehirlere, hava çarpışmalarından su altına kadar uzanacak. Bu senaryoları uzatmak isterseniz oyun ile birlikte gelecek olan görev editörünü de kullanabileceksiniz. Yeni teknolojiler bulup elinizdekileri upgrade etme olanağınızda olacak. Oyun ayrıca yerel ağdan ve internetten de oynanabilecek. Savaş alanlarını Jedi Knightlar, X-wingler AT-AT'lar ve Stormtrooper'larla dolu olarak görmek çok eğlenceli olabilir.









iki yeni sims

Sims hiç şüphe yok şimdiye kadar yapılmış en yaratıcı bilgisayar oyunlarından biridir. Electronic Arts şimdi bu oyunu iyice hayatımıza sokmak için iki proje üzerinde çalışıyor. Bunlardan birisi SimsVille. Oyunda Sims anlayışı tüm kasabayı kapsıyor. Bir nevi strateji de diyebileceğimiz oyunda Sim'leriniz için bir kasaba yaratarak onlara sessiz ve yaşamaya uygun bir ortam sağlamaya ve ihtiyaçlarına göre kasabayı yönetmeye çalışacaksınız. Bunun için onların günlük hayatlarını seyrederek ihtiyaçlarını belirleyecek ve buna göre iş alanları açacak, hizmetler düzenleyecek ve parti, konser gibi etkinliklerle onları eğlendireceksiniz. Ayrıca yol ve ev yapımından ağaç ya da posta kutusu eklemeye kadar bir çok ayrıntıyla da uğraşacaksınız. Elinizdeki sonsuz olanaklarla yapabileceklerinizi bulmak tamamen size kalmış.

İkinci proje ise SimsOnline. Bu projede adından anlaşılacağı gibi online olarak Sims oynayacaksınız ki bu uzun zamandır beklenen bir fikrin hayata geçirilmesi olacak. Kendinize biraz toprak alıp üzerine ev dikebilecek, restaurant, bar gibi yerler açabilecek ve bu şekilde Sim'lerinizi zenginleştirip rahat ettirmeye çalışacaksınız. Tabi ki oyundaki en önemli konu diğer oyuncularla geçeceğiniz iletişim olacak. Bakalım çıktığı zaman kaç kişi bu oyundan kurtulmak için psikoloğa gidecek?









Gamestock'01

Microsoft, PC ve X-BOX için neler yapıyor?

Dünya üzerinde en iyi oyun programcılarını, en yaratıcı oyunlardan bazılarını ve etkileşimli şovları izleyebileceğiniz en iyi yer... Gamestock Microsoft'un her yıl düzenlediği ve yalnızca basının çağırıldığı büyük bir etkinliktir. Bir çok yeni oyunu ilk defa görmek için de büyük bir fırsattır. Microsoft'un PC oyunları için ne derece sağlam bir yerde olduğunu hepimiz biliyoruz. Fakat firma bununla da kalmayarak tamamen kendi oyun konsolunu üretti. X-BOX şu anda çok parlak bir gelecek vaadediyor. Öyle ki, potansiyel rakipleri bile bu konsolu desteklemek için oyun üretiyorlar. Gelecek olan oyunlardan PC için yapılanların çoğu bilinirken X-BOX için olanlar tamamen sürpriz oldu. Şimdi PC oyunlarının yanında ilk defa olarak X-BOX için yapılan oyunları da göreceğiz.

Burak Akmenek

PC

Önce bizim emektarlarla başlayalım. Microsoft'un piyasaya süreceği oyunlar her zamanki gibi içinden birkaç klasik çıkartmaya aday. Özellikle Dungeon Siege'in gelecekte bir çok hayran sitesine sahip ve devamlı olarak güncellenen bir oyun olacağını rahatlıkla görebiliyoruz. Ben Microsoft'un oyunlarını Mercedes'e benzetiyorum. Her zaman ayrıntıya dikkat eden ve klas oyunlar yaparak belli bir düzeyin hep üstünde kalmayı başarıyorlar. Hele bir de modeller spor olunca sürüş zevkine doyum olmuyor.

Dungeon Siege

Gaspowered Games

Offf of bu müthiş bir patlama olacak. Dungeon Siege ile herhangi bir sınırlamanız olmadan ilk karakterinizi istediğiniz şekilde yaratacaksınız. Daha sonra kendinize arkadaşlarınızdan, yolda rastladığınız maceracılardan, kiraladığınız askerlerden, yaratıkların elinden ya da ölümün derin karanlığından kurtarıp getirdiğiniz karakterlerle sekiz kişiye kadar bir grup kuracaksınız. Grubunuzla en derin dungeonlardan en yüksek dağlara kadar dolaşacak ve kötülüğe karşı maceradan maceraya atılacaksınız. Bir başka güzel yanı ise bunları yaparken hiç durmak zorunda kalmayacaksınız çünkü yük hayvanlarınız olacak. Bunlara mallarınızı yükleyip kiralık adamlarınızla kasabaya satışa yollarken siz hiç durmadan savaşa devam edebileceksiniz. Bunu da oyunun RPG yanında RTS kontrollerini de içermesi sayesinde yapacaksınız. Multiplayer oynayabileceğiniz oyunda Capture the Castle gibi daha önce bir RPG de görülmemiş modlarda oynayabileceksiniz. Gelelim oyunun en güzel ve onu en popüler kılacak yanına. İsterseniz oyunla beraber gelecek olan editör ile kendi Dungeon'larınızı yapıp içine kendi NPC ve yaratıklarınızı yerleştirecek ve bu haritayı upload ederek tüm dünyadaki diğer oyuncularla paylaşabileceksiniz.



Türü: RPG
Tahmini çıkış tarihi: Yaz 2001

Zoo Tycoon

Blue Fang Games

İsminin sonuna "Tycoon" takısı alan tüm oyunlarda olduğu gibi burada da takının başındaki isim ne ise yönetiyorsunuz. Bu seferki isim ise Zoo, yani bir hayvanat bahçesi. Amacınız en verimli ve güzel tesisi kurarak 100'den fazla farklı hayvan ve inşa birimleriyle en uygun yerleşimleri yapmak. Planlarınızı düzgün yaparsanız hayvanat bahçeniz gelişiyor ve daha da zenginleşiyor. Böylelikle başka eklerle hayvanlarınızı daha da mutlu kılabiliyor ve bahçenizi büyütebiliyorsunuz. Eğer beceriksiz davranırsanız o tüm kaplanlar, aslanlar sizi nasıl cezalandırıyorlar bilin bakalım.



Türü: Strateji
Tahmini çıkış tarihi: Sonbahar 2001



Mech Commander 2

Microsoft

Bu defa ki daha da iyi. Elinizdeki dev savaş robotlarıyla düşmanınızın canına okuyorsunuz. Her şeyi yakıp yıkabildiğiniz oyunda öncekinden farklı olarak savaş sırasında destek kuvvet çağırabiliyorsunuz. Ayrıca ele geçirdiğiniz düşman araçlarını onararak tekrar aktif hale getirebilir ve düşmana karşı kullanabilirsiniz. 15 senelik BattleTech Evreni'nin tecrübesini bu oyunda yaşamak gerçekten çok eğlenceli. Tüm çevre şartlarını da kullanabildiğiniz oyunda üslerin duvarlarını yıkarak içine girebilir, tepeleri tutabilir, ağaçları devirerek barikat kurabilir ve birliklerinizi kurnazca yerleştirerek zafere ulaştırabilirsiniz. Bunlar dışında hava saldırısı ya da topçu desteği çağırarak kendinizi sıkışık pozisyonlardan kurtarabilirsiniz.

Türü: Strateji
Tahmini çıkış tarihi: Yaz 2001



Microsoft Train Simulator

Microsoft



Bu oyun sizi bir mühendis ya da bir yolcu olarak trenlerin büyülü dünyasına çağırıyor. Elinizdeki aletlerle gerçek dünyada ki herhangi bir tren yolunu burada yaratabilirsiniz. Çok eski zamandan beri insanlığa hizmet etmekte olan bu demir atların ilk modellerinden en yeni sınıflarına kadar her türlü tipini yaptığınız yollarda koşturabilir ve aklını da gelecek her türlü kombinasyonu en gerçekçi dinamiklerle oluşturabilirsiniz. Bunun yanında tarihi yolları tekrar yaratıp trenlerinizi buradan geçirebilirsiniz.

Türü: Simülasyon
Tahmini çıkış tarihi: İlkbahar 2001

Microsoft Flight Simulator 2002

Microsoft

Flight Simulator en çok satan PC uçuş simülasyonu. Gerçeğe en yakın kontrollere sahip olan oyun daha gelişmiş grafikleriyle yeniden geliyor. Bu defa gerçek zamanlı ve etkileşimli hava kontrol (ATC) sistemi, yeni senaryoları ve görsel efektleriyle Microsoft'un "Auto Gen" teknolojisini kullanan oyun yeni uçaklarda içeriyor. Bunlar arasında Boeing 747-400 ve Cessna'nın hem karada hem de yerde çok tutulan Caravan'ı da var.

Türü: Simülasyon
Tahmini çıkış tarihi: Sonbahar 2001





Sigma: The Adventures of Rex Chance

Relic Ent.

1930'lar da, oyuncuyu kötü ve üstelik deli bir düşmana karşı adadan adaya zıplayarak savaşmak zorunda bırakacak gerçek zamanlı 3D strateji oyunu. Bu kadar garip bir tarifi olması manasına geliyor sanıyorsanız, evet aynen o manaya geliyor ! Dünyanın en ilginç yaratıklarını kullanarak kendine has bir ordu yaratacak olan oyuncu mutant düşmanlarına karşı savaşarak zafere ulaşmaya çalışacak. Bize çok ilginç geldi. Belki de bir sürpriz yapabilir.



Türü: Strateji
Tahmini çıkış tarihi: Sonbahar 2001





X-BOX

Microsoft'un dahi çocuğu X-BOX. Çıkıncaya kadar onunla ilgili bilgiler sır gibi saklandı. Varlığı ve özellikleri açıklandıktan sonra ise herkes onun için deli gibi oyun yapar oldu. Şimdilik pazarda çok büyük bir destek gören X-BOX ile ilgili oyunların grafiklerini gördükçe bizimde ofiste ağzımız bir kaç karış açık kalıyor. Burada size bilgi verdiğimiz oyunlar dışında Microsoft NFL Fever 2002, Project Gotham, Amped: Freestyle Snowboarding ve Fuzion Frenzy gibi oyunlarla da X-BOX'ta tanışacağız.

Halo

Bungie

Microsoft'un uzun zamandır ses getiren bir başka oyunu. Şimdilik piyasada olmadığı için doğum çığlıklarını duymasak ta kalp atışlarını hissedebiliyoruz. Oyunda siz sibernetik olarak geliştirilmiş bir komandosunuz. Göreviniz ise Dünya'yı işgal eden Covenant ırkına karşı savaşarak uzaylılara ait olan Halo'nun sırrını keşfetmek ve tehdidi sonsuza dek yok etmek. Bu 3D shooter şimdiye kadar yapılmış en nefes kesici grafiklere ve oynanışa sahip. Fakat asıl gücünü multiplayer oynandığı zaman gösterecek. Halo'nun geldiği zaman büyük bir bomba gibi piyasaya düşeceği bekleniyor.

Türü: Aksiyon
Tahmini çıkış tarihi: Yaz 2001



Nightcaster

VR-1 Ent



Bir 3D aksiyon adventure oyunu. Oyunun kendine has karakter gelişimi yanında büyülerin havada uçuştuğu bir dövüş sistemi ve keşfedeceğiniz dev bir dünyası var. Bu defa Arran isimli genç bir büyücüyü oynuyorsunuz ve amacını dünyayı mahkum olduğu karanlıktan kurtararak (bu kaçıncı olacak ?) aynı zamanda kendi kaderiyle ilgili sırları da çözmek. Yolculuğunuz ilerledikçe Arran genç bir büyücü çırağından 50 büyülük bir cephaneliğe sahip güçlü bir büyü ustasına dönüşecek. 3D olarak yapılmış dünyada düzinelerce yaratık sizi bekliyor. Oyunda ayrıca kendi büyülerinizi de yaratabileceksiniz.

Türü: Aksiyon adventure
Tahmini çıkış tarihi: Yaz 2001

Azurik- Rise of Perathia

Adrenium Games

X-BOX'un tüm yeteneklerini tamamen ortaya döken yepyeni bir adventure. Bu defa da genç bir Lore Guardian'ı oynayacağımız oyunda dünyayı yok etmeye çalışan güçlere karşı dört kutsal temel element'i , ateş, su, toprak ve havayı korumaya çalışacağız. Göğüs göğüse savaşlar, karışık bilmeceler ve keşfedilecek bir sürü mekan içeren oyun gene 3D olarak yapılıyor. Azurik'te hem hareketi, hem macerayı hem de RPG öğelerini bir arada bulacaksınız. Eğer böyle giderse eve bir X-BOX almak için para biriktirmeye başlasak iyi olacak.

Türü: Adventure
Tahmini çıkış tarihi: Yaz 2001





Oddworld: Munch's Oddysee

Oddworld Inhabinants



Oddball yaratıklarının yaşadığı dünyaya yeniden uzanmaya hazırlanın, üstelikte 3D olarak. Oddworld serilerinin bu üçüncü oyununda bir Muddokon şampiyonu olan Abe'i ve ortağı Gabbit'i canlandıracağız. Amacımız Gabbit'in yeteneklerini kullanarak Abe'nin annesini hastalığından kurtarmak olacak. Daha doğrusu, hikayeyi bir tarafa bırakırsak oyunun gelişmiş grafikleri ve kendine has dünyasının orijinal gerçekçiliği karşısında şaşırıp kalmaktan bunları yapmaya zaman bulmaya çalışacağız demek daha isabetli olur. Munch's Oddysee bizi ilk oyunlar kadar oyalayacağa benziyor.

Türü: Aksiyon
Tahmini çıkış tarihi: Yaz 2001



Yabancı bir gökyüzünün altında...

Uzun zaman oldu, hem de çok uzun zaman. Vortex Rykers o tuhaf gezegene mecburi iniş yaptıktan sonra başıma gelenleri halen unutabilmiş değilim. Hapishane gemisinin enkazından dışarı adımımı attığımda gördüğüm manzara gerçekten muhteşemdi. Yabancı bir gökyüzünde, daha önce hiç görmediğim bir biçimde parıldayan yabancı yıldızlar beni adeta soluksuz bırakmıştı. Bir an için bilmediğim bir gezegende, yarım saat daha hayatta kalıp kalmayacağı belli olmayan bir kazazede mahkum değilmişim gibi hissetmiştim kendimi. Anlatması çok zor bir duygu bu, ancak böyle bir şey yaşamış olanlar, oraya benimle birlikte ayak basmış olanlar anlatabilir o tuhaf gezegenin ve o inanılmaz gökyüzünün hissettirdiklerini. Ne var ki geriye benden başka kimse dönmedi. Çünkü orası inanılmaz güzelliğinin yanında korkunç bir acımasızlığın da hüküm sürdüğü bir yerdi.



Bunca zaman sonra...

Beni Doom kadar etkileyen ve belki ondan da daha fazla kendine bağlayan bir oyundur Unreal.





UNREAL 2	01.2002
Tür • Action RPG	
Yapım • Legend Entertainment/Epic	
Dağıtım • Infogrames	
Bize Göre • Sanırız Unreal 2 çıktığında bir efsane geri dönmeyecek. Yeni bir efsane doğacak.	

Uzun zaman oldu oyun çıkalı, hatta üzerinden bir ek görev pakedi ve bir de Unreal Tournament gibi mükemmel bir Multiplayer yapım geçti. Ama ne zaman Unreal'ı ilk defa çalıştırmamı ve Vortex Rykers'ın enkazından o tuhaf gökyüzünün altına adım atmamı hatırlasam, kalbim bir tuhaf çarpar. ➔









Unreal sadece iyi grafiklere, mükemmel yapay zekaya, kocaman haritalara, kulakta yer eden ses efektlerine sahip bir oyun değildi benim için. Unutulmaz bir atmosferi vardı o oyunun. Her ne kadar öyküsü pek sıradışı değilse de ve görevler aslında birbirini izleyen haritalar olmaktan çok öteye gidemese de, o oyun insana keşfedecek kocaman gizemli bir dünya sunuyordu. Epic gibi sadece tilt oyunları ve benzeri "hafif" yapımlar üreten bir firmanın yıllar süren çalışması sonucu ortaya çıkmış olması da göz ardı edilebilecek bir unsur değildi hani. Ve şimdi, uzun bir aradan sonra, Unreal çok daha gelişmiş bir biçimde geri dönüyor. Ama bu basit bir devam hikayesi olmayacak gibi görünüyor.

«Beni Doom kadar etkileyen ve belki ondan da daha fazla kendine bağlayan bir oyundur Unreal.»

Parlak zırhlı şövalye...

Unreal 2 ilkinden çok daha farklı bir konuya sahip olacak. Bu defa hayatta kalmaya çalışan kazazede bir mahkumu değil, yeni keşfedilen bir dünyaya yerleşen bir grup kolonicinin güvenliğinden sorumlu yüksek rütbeli bir subayı canlandıracaksınız. Ne var ki kolonicilerin başı umduğunuzdan daha fazla derde girecek, ve size çok fazla iş düşecek. Çünkü gezegen bir takım antik kalıntılara ev sahipliği yapmakta ve bunların ne işe yaradığını, herhangi bir gelir getirip getirmeyeceğini merak eden her türlü zindan kaçkınını kendine çekmektedir. Siz gezegenin yörüngesindeki geminizden kolonicilerin yardımına koşacak ve hikaye ilerledikçe sadece insanlarınızın hayatta kalmasını sağlamakla yetinmeyip, bu kalıntıların ne işe yaradığını da öğrenmeye çalışacaksınız. Tabii ki tek kişilik bir ordu olabilmenize imkan tanıyan pek çok silah ve donanıma sahip olacaksınız, bunları görevlere göre kullanacaksınız. Ancak niye elde olanla yetinesiniz ki? Zaten buna mecbur da değilsiniz, çünkü geminize döndüğünüzde yeni silahlar ve araçlar geliştirmek, ayrıca yabancı ırklardan kalan esrarengiz donanımların sırrını çözebilmek için bol bol araştırma yapabileceksiniz. Burada hafiften tek kişilik X-COM kokusu alıyorum desem yalan olmaz. Ve bu da gözlerimin parlamasına sebep oluyor.



Karanlıkta parlayan gözler...

Unreal 2 tam olarak 13 görev ve 25 bölümden oluşacak, ayrıca olaylar tamamen kendine has 10 farklı ortamda geçecek. Bu görevlerde karşınıza paralı askerlerden yabancı ırklara dek pek çok düşman çıkacak. İlk oyundan tanıdığımız korkunç Skaarj savaşçıları bu ırklardan sadece biri. Ancak bu defa sadece düşmanlarla karşılaşmayacaksınız. İlk oyunda Nali denen yerlilerle çok kısıtlı da olsa iletişim kurabiliyor, onlardan yardım alabiliyordunuz. Bu defa ise karşınıza hikayenin anlatılmasında büyük rol oynayan bir sürü NPC çıkacak ve onlarla iletişim kurabileceksiniz. Tabii bol konuşmanın yanı sıra oyun zaman zaman detaylı hazırlanmış ara sahnelerle de destekleniyor. Ayrıca yörüngede dolanan Atlantis'in nispeten güvenli koridorlarını adımlarken sadece bilimsel araştırma yapma fırsatı bulmayacak, aynı zamanda olayları gözden geçirebilecek ve sonraki görev için gereken donanımları seçebileceksiniz. Görevlerin üs korumadan rehine kurtarmaya dek çok geniş bir yelpazede tasarlandığını düşünürseniz, her bölümde toplu katilam silahlarıyla etrafı ateş ve dumana boğarak ilerlemenin pek iyi bir fikir olmayacağını anlarsınız. Bazı görevlere tek başınıza çıkmanız gerekirken, büyük saldırılara bir grup askerin yardımıyla girişeceksiniz. Yapımcıların zaten neredeyse tüm FPS'ler arasında rakipsiz sayılabilecek olan Unreal yapay zekasını daha da geliştirdiğini hemen söyleyeyim. Bu da çok daha güvenilir yardımcılara sahip olacaksınız demektir. Ama aynı zamanda çok daha korkunç ve yetenekli düşmanlarla da karşılaşacaksınız.

Yeni grafik kartı aldınız mı?

Unreal 2 tamamen yenilenmiş özgün bir grafik motoru kullanılarak hazırlanıyor. Bu grafik motoru belki de şu ana dek geliştirilmekte olanlar arasında en yetenekli olanlarından biri denebilir. Öncelikle karakterlerde kullanılan poligon ve kaplama sayısı çok artırılmış. Öyle ki burnunuzun dibine kadar giren bir Skaarj savaşçısının yüzündeki öfkeli ifadenin alev makinenizden fışkıran ateşle birlikte acı ve umutsuzluğa dönüştüğünü görmeniz mümkün. Çünkü Unreal 2 sadece gövde animasyonlarında değil, aynı zamanda yüz ifadelerinde de çığır açacak denli gelişmiş bir grafik tasarıma sahip. Konuştuğunuz ya da savaştığınız kişilerin yüzlerindeki mimikleri en doğal biçimde gözlemleniz mümkün oluyor. Aynı şekilde çevre tasarımında da poligon ve kaplama oranı yukarı çekilerek çok daha inandırıcı ortamların yaratılması amaçlanmış. Ayrıca Unreal 2 motoru basit bir meşaledeki ışıktan tutun da karmaşık sis ve parçacık efektlerine dek hemen herşeyi rahatlıkla yapabiliyor. Şu an için oyunun nasıl bir sisteme ihtiyaç duyduğu açıklanmış değil, ancak kanımca tüm grafik detayları görebilmek için, tıpkı Doom 3 gibi GeForce 3 serisi bir grafik kartına ihtiyacımız olacaktır.

Sonuç olarak Unreal 2 önümüzdeki yıl çıkacak en önemli oyunlardan biri olacak gibi görünüyor. Ve belki serideki ilk oyundan çok daha iyi olmayı başarabilen nadir klasikler arasına da girebilir. Eğer FPS bağımlısı iseniz ve keşfedecek yeni dünyalar arıyorsanız, şüphesiz Unreal 2 sizi de kendine çekmeyi başaracaktır. ■ ■ ■

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr



battlefield1942

Tarih tekerrür edecek...

Evet, tarih tekerrür edecek, ama bu sadece İkinci Dünya Savaşı konulu yeni bir oyun yapıldığı anlamına gelmiyor. Bu sayfalarda haberi geçen bir başka oyun ve bir başka firma da benzer bir şekilde ünlü olmuştu. Epic Megagames ve Unreal'dan bahsediyorum tabii ki, ama bazıları bağlantıyı kuramayabilir. Hemen açıklayayım, şu an Battlefield 1942 adlı oyunu geliştiren firma olan Digital Illusions, tıpkı Epic gibi eskiden beri tilt ve benzeri nispeten basit oyunlarla piyasada adını duyurmuş bir kuruluş. Battlefield 1942 ise ilk büyük projeleri ve eğer işi kotarabilirlerse gerçekten de adlarını oyun tarihine yazdırmayı başarabilirler. Oyunun piyasaya çıkış tarihi henüz belli değil, ancak dağıtımcılığını Fox Interactive üstleniyor. Oyun öncelikle X-BOX ve PC platformları için geliştiriliyor, bu yüzden çıkış tarihinin X-BOX ile aynı tarihe gelmesi kanımca kuvvetle muhtemeldir.

Tek adamın hikayesi...

Aslında Battlefield 1942 ile ilgili ilk haberler oyunun tamamen Internet üzerinden oynanmak üzere hazırlandığını gösteriyordu. Aynı anda belki de onbinlerce oyuncuyu destekleyebilecek bir yapıya sahip olacak ve İkinci Dünya Savaşı'nın belli başlı cephelerini sanal dünyada yeniden canlandıracaktı. Ne var ki böyle bir yapıma kalkışmak hiç kolay değildir, ve görünen o ki Digital Illusions programcıları tahmin ettiklerinden çok daha büyük dağları aşmak zorunda kalmışlar. Haliyle proje daha altından kalkılabilir bir yapıya indirgenmiş ve 50 görevden oluşan bir Single Player senaryosu hazırlanmış. Ancak tabii ki bu Multiplayer desteğinin olmayacağı anlamına gelmiyor. Hatta aksine, her ne kadar ilk planlanan boyutlarda olmasa da, Battlefield 1942'nin alışılmışın çok daha üstündeki sayıda oyuncuyu rahatlıkla destekleyebileceği belirtiliyor.

Savaş rüzgarları estiğinde..

Battlefiled 1942 tek bir askerin ön plana çıktığı bir oyun olarak düşünülmüş. Bu yüzden de oyun daha ziyade FPS görüş açısından oynanacak, ancak bu demek değil ki bir başka Doom klonuyla karşı karşıyayız. Doğrusu geliştirilme aşamasında olanlar hariç, bu oyuna benzer herhangi bir oyun mevcut değil. Battlefield 1942'nin yakında piyasaya çıkacak oyunlardan HALO ve Operation Flashpoint ile aynı türe girdiğini söylemek sanırım yanlış olmaz. Çünkü bu oyun da yukarıda adı geçen benzerleri gibi hem yaya, hem de araç üzerinde savaşabilmenize izin verecek. Ve hatta 1942 çıtayı biraz daha yukarı şekerek sadece avcı uçağı ya da tank kullanmanıza değil, kaptan köprüsüne ya da top bataryasının başına geçerek çatışmalarda dev savaş gemilerinden faydalanabilmenize imkan tanıyor.

BATTLEFIELD 1942	10.2001
Tür • Action RPG	
Yapım • Digital Illusions	
Dağıtım • Fox Interactive	
Bize Göre • Battlefield 1942 hemen herkesin kendine uygun bir rol bulabileceği bir savaş oyunu olacak gibi görünüyor. Kısa zamanda klasikler arasına girebilir, ama bekleyip görmek lazım.	

Ölümün gölgesinde 3 yıl...

Programcılar oyunun başlangış noktası olarak savaşın en dorukta olduğu 1942 yılını seçmişler. Bura- →











«Battlefield 1942 savaşta kullanılmış olan belli başlı tüm silah ve araçları oyunda kullanmanıza imkan verecek.»

➔ dan başlayarak seçtiğiniz tarafa göre dünyanın dört bir yanındaki cephelerde çarpışıyor, zamanla yükselerek savaşın son günlerine ulaşıyorsunuz. Evet, oyunda beş farklı ülkeden birinin askeri olarak oynayabilme şansınız var, tabii haliyle görevler de buna göre değişecektir. Mesela bir Rus askeri olarak savaşın sonuna doğru Berlin'in yıkıntılarına bir an önce girebilmek için önünüze çıkan kırık dökük Alman birlikleriyle çarpışacaksınız. Öte yandan bir Alman askerini canlandırmayı seçerseniz, savaşın son saatlerinde tüm amacınız Rus birliklerinin Berlin'e Amerikalılardan önce girmelerini ve tüm Berlin'i işgal etmelerini önlemek olacak. Ama tabii ki tüm görevler Avrupa cephesinde geçmiyor, Pasifik adalarından Afrika çöllerine her yeri gezecek, her an ölümle burun buruna geleceksiniz. Burada bir önemli unsur da görevlerin belirli bir sıra izlemelerine rağmen, içeriklerinin değişken olması. Yani yaptıklarınız bir sonraki görevde karşınıza çıkabilecek koşulları etkileyeceği gibi, aynı görevi iki kere oynadığınızda asla aynı askeri aynı ağacın arkasında saklanırken bulamayacaksınız.

Birgün yaya, birgün değil...

Battlefield 1942 savaşta kullanılmış olan belli başlı tüm silah ve araçları oyunda kullanmanıza imkan verecek. Tabii bu aynı silahların size karşı da kullanılacağı anlamına geldiğinden öyle çok parlak bir haber sayılmaz. Her ne kadar oyunda FPS tadı olsa da, sırtınıza beşyüz tane bazuka mermisi yükleyip Berlin'e kadar rastladığınız her King Tiger'ı patlatabileceğinizi sanmayın. Aksine bu oyunda karşınıza çıkan zorluklara uğraşabilmek için farklı araçların özelliklerini kullanmanız gerekecek. Piyade olarak bir binaya sızıp suikast yapabilirsiniz, ama bir kıyıya çıkarma yapılacaksa önce savaş gemisinin toplarının başına geçmeli ve kıyıyı güzelce yıpratmalısınız. Nitekim oyunun ana motoru da tüm uçan, yüzen, yürüyen ve dalan araçların genel fizik özelliklerini hakkıyla verebilecek bir biçimde tasarlanmış. Belki burada ödünsüz bir simülasyondan bahsetmiyoruz, ama denizaltının denizaltı, tankın da tank gibi davranabilmesi oldukça önemli. Burada programcıların yapmayı hedeflediği, oyunculara büyük bir savaş sahnesinde küçük bir rol oynadıklarını hissettirmek. Küçük, ama önemli bir rol. Daha da iyisi oyuncunun oynamayı seçeceği herhangi bir rol!...

Birbirinin sırtını kollamak...

Oyun sadece fizik kuralları açısından değil, grafik olarak ta oldukça gelişmiş bir motora sahip. Digital Illusions tüm araçları, geniş savaş alanlarını, binaları ve gereken her tür efekti rahatlıkla ekrana getirebilen güçlü bir program kodlamayı başarmış. Öyle ki ağır bombardıman altında kalan bölgelerde hendekler açılıyor, binalar isbete göre aldıkları hasar doğrultusunda yanabiliyor ve çökebiliyorlar. Bu da savaş alanının rahatlıkla deforme olabileceği, koşulların her an değişebileceği anlamına geliyor. Ancak tabii tüm bu kaosa tek başınıza dalmak zorunda değilsiniz, çünkü oyunu başından sonuna dek Multiplayer oynamak mumkün olacak. Öyle ki birden fazla oyuncu aynı araç içinde farklı görevler alabilecek. Her aracın taşıyacağı oyuncu sayısı belirli, mesela bir savaş gemisinin dört taretine dört oyuncu kumanda edebiliyor. Böylece arkadaşlarınızla bir tanka doluşup savaşa dalmak, tankınız isabet aldığında inip yaya olarak savaşmaya devam etmek, mümkünse farklı bir araç ele geçirip değişen koşullara uygun çözümler bulabilmek olası.

Battlefield 1942 gerçekten de çok büyük, çok farklı bir oyun olacak gibi görünüyor. Ve yapımcılar savaşın tüm soğuk gerçekliğini vermeye çalışmalarına rağmen, oynanabilirlik faktörünü asla gözardı etmediklerinin de altını çiziyorlar. Eğer sonuçta gerçekten dengeli ve heyecanlı bir oyun ortaya koymayı başarabilirlerse, Battlefield 1942 uzun zaman bilgisayarlarımızdan ve hafızalarımızdan silinmeyecek bir oyun olabilir. ■ ■ ■

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr











battlerealms

Birbirinin aynısı vasat 3D RTS kalabalığı içinde bir oyun sıyrılmaya ve farklı olmaya çabalıyor.

3D real-time stratejinin suyu çıktı desek herhalde sizler de "He valla!" diye bize katılırsınız. En çok oyunun yapıldığı türlerden biri olan 3D RTS'ler nedense hep hüsran getiriyor. Biz umudumuzu Emperor: Battle for Dune ve Warcraft III'e saklaya duralım Liquid isimli daha az duyulmuş bir ekip 3D RTS'nin kurallarını baştan yazma iddiasında.

Aslında Liquid çok meşhur değil ama bir araya gelmiş yeni yetmeler olarak da görülmemeli. Projenin başındaki isim Ed Del Castillo, Command & Conquer ve Red Alert'in yapımcılığını yapmış saygıdeğer bir şahıs. Ayrıca ekipte bu iki oyun dışında Starcraft'ı yapan ekipte çalışmış kişiler de var. Şimdi bu ekip tüm eski oyun serileri ve klişelerden kurtulmuş olmanın verdiği özgürlükle kendilerine has bir şey yaratmanın peşindeler. Yaşayan ve düşünen bir RTS dünyası.



Battle Realms'ın ilk esin kaynağı Japon çizgi filmleri animeler olmuş. Eskiden beri animelere ve Japon mitolojisine hayran olan Ed Del Castillo, yeni oyununda bu öğeleri kullanmak istemiş. Ama tamamen Japon işi bir oyun yaratmak yerine bunu genel fantezi öğeleri ile harmanlamış. Sonunda ortaya Japon geleneğine uygun olarak klanlara bölünmüş dört düşman grup ve kurt adamlar, samuraylar, ejderhalar ve dark elfleri andıran lanetlenmiş insanlarla dolu bir RTS dünyası çıkmış. Hem batı hem de doğunun fantastik dünyalarını harmanlayan Battle Realms atmosfer olarak diğer oyunlardan ayrılacak gibi görünüyor.

Oyun, imparator babasının ölümü üzerine memleketinden sürülen ve daha sonra tahtı için geri dönen Kenji'nin hikayesini anlatıyor. Ama asıl olaylar geçmişte yaşananların hem kaçınılmaz hem de tesadüfi sonucu olarak aynı topraklara düşen dört kabilenin arasında geçiyor. Bunlar doğruluğun peşindeki Dragon klanı, sağı solu belli olmayan Serpent klanı, kötülüğün pençesindeki Lotus klanı ve doğanın çocukları Wolf klanı. Her klanın birbirine benzer binaları var. Ancak birimleri tamamen farklı. Her biri kendi doğasına uygun özelliklere ve farklı güçlere sahip.

Oyunun geri planında güçlü ve çekici bir hikaye olacak. Ama her RTS'de olduğu gibi hikayeyi es geçip tek tek görevleri yerine getirerek ilerleme şansınız da var. Ayrıca hikaye standart RTS'lerde olduğu gibi bölüm aralarına serpiştirilmiş videolardan ibaret olmayacak. Aynı Starcraft'da olduğu gibi oyunun içinde, oyun içi motoru ile aktarılacak. Buna karşılık Liquid'in videolardan komple vazgeçmiş olması hoş değil. Starcraft'da video ve oyun içi hikaye aktarımlarının mükemmel birlikteliğini gördükten sonra ikisini bir arada bulmak istiyor gözlerimiz.

BATTLE REALMS	09.2001
Tür • FRP	
Yapım • Liquid Entertainment	
Dağıtım • Crave Entertainment	
Bize Göre • Yaşayan bir dünya üzerine kurulması ve yapay zeka konusundaki iddiası çarpıcı. Ama grafikler konusunda biraz yavan kalıyor.	

Yoktan varolmayan askerler

Battle Realms'ın kuşkusuz en çarpıcı özelliği gerçekçi ve yaşayan bir dünyaya sahip olması. Oyundaki fantezi öğesinin gerekleri dışında doğa üstü olaylar olmuyor. Mesela tüm RTS'lerde olduğu gibi bir düğmeye tıklayarak bir askeri birim üretemiyorsunuz. Askeri birim üretmenin tek yolu köylüleri eğitim binalarına yollayarak eğitmek. Üstelik bir birimi aynı binaya veya başka binalara tekrar yollayarak yeni yeteneklere sahip başka birimler haline gelmesini sağlayabiliyorsunuz. Bu hem birim çeşitliliğini destekliyor hem de sizi birimleri akıllı kullanmaya zorluyor. Bina bina dolaştırıp geliştirdiğiniz bir birimi doğal olarak aptalca bir saldırıda yok yere harcamaktan kaçınıyorsunuz.

Oyunun başka bir ilginç yanı askeri birimler gibi köylüleri de şıp diye yoktan var edememeniz. Köylüler, sahip olduğunuz baraka sayısına ve toplam

→







nüfusunuza bağlı olarak kendileri gelişiyor. Ne kadar çok baraka sahibi olursanız o kadar hızlı artıyor nüfusunuz. Ama nüfus büyüdükçe köylüler daha yavaş gelmeye başlıyor.

Oyundaki haritalar daha önce hiçbir RTS'de görmediğimiz kadar canlı. Bataklıklar, ormanlar, taşlık araziler sadece yüzeyi örten bir dekorasyon değiller. Hepsinin farklı etkileri var. Mesela bataklıktan geçerken askerleriniz yavaşlıyor. Aynı şekilde yağmur başladığında da adamlarınız daha yavaş ilerlemeye başlıyor. Bir ormana girerek adamlarınızı saklayabiliyor ve pusu kurabiliyorsunuz. Ama ormanın içinde hareket etmeye başlayınca ağaçlara yuva yapan kuşları ürkütüyorsunuz ve böylece düşman sizin orda olduğunuzu anlayabiliyor.

« "Biz bir oyun yarattığımız zaman oyun **teknolojiye hükmeder**, teknoloji oyuna değil." »

Canlı bir harita

Ayrıca oyundaki yükseklikler de farklı stratejik avantaj ve dezavantajlar getiriyor. Bugüne kadarki RTS'lerde (Myth ve Shogun hariç) yükselti sadece Starcraft'daki gibi yolunuzu kesiyor veya aşağıdaki birimlerin size ulaşamamasını sağlıyordu. Ama Battle Realms'de yükseltiler, tepecikler, çukurluk alanlar sizi yavaşlatabilecek veya okçuların tuzağına düşürebilecek tehditler olabiliyor. Kısacası oyun sırasında haritayı iyi tanımak ve stratejilerimizi yaparken haritanın yapısını göz önünde bulundurmak zorundayız.

Oyunda su, pirinç, at gibi gerçekçi kaynakları kullanıyorsunuz. Mesela suyu adamlarınızın susuzluğunu gidermede, pirinç tarlalarını sulamada veya çıkan yangınları söndürmede kullanabiliyorsunuz. Ormanlarda dolaşan atları yakalayıp ehlileştirerek piyadelerinizi süvariye çevirebiliyorsunuz. Ama Wolf klanı yakaladığı atları kurtlarını beslemede de kullanabilir. Kaynakla ilgili tüm işleri köylüler yaparken Lotus klanı kendi köylülerini öldürüp yiyerek karanlık güçler kazanabiliyor. Kısacası her klanın kaynakları kullanımı farklı olduğu gibi her kaynağın da farklı kullanımları olabiliyor.

Düşünen Birimler

Liquid'in oyun içindeki yapay zekaya yaklaşımı da diğer RTS'lerden daha gerçekçi. Bakın Del Castello bu konuda ne diyor: "Şu an bile yapay zeka hakkında birçok yalan söyleniyor. Bunların başında yapay zekanın 'öğrenebilir' olduğu geliyor. Oyunların çoğunda öğrenebilen hiçbir şey yok. Bu gerçekten başarıldığında oyun yenilemez olur. Çünkü oyunun dünyası içindeki bilgisayarın direkt olarak varlığı çok büyük bir avantajdır. Biz, benim henüz yenemediğim, çok güçlü bir yapay zeka yaratmayı başardık. Ama bu hala fazlasıyla eğlenceli. Ayrıca biz yapay zekanın hiç konuşulmayan bir yanına odaklanıyoruz... Birimlerinizin zekası. Birimler birbirleriyle iletişim içinde olacaklar ve bir tehlike olduğunda buna tek tek değil hep birlikte karşılık verecekler. Birimlerin kendi zekalarına sahip olması, RTS'lerde çok nadir görülen bir özelliktir." Kısacası Battle Realms'da hem karşımızdaki orduyu yöneten liderin yapay zekası hem de tek tek birimlerin yapay zekası standart RTS'lerin çok daha üzerinde olacak.

Oyun tamamen 3D grafikler kullanacak. Ancak özellikle yaşayan bir dünya yaratmak için mevcut 3D motorlarının hiçbirinin yeterli olmadığına karar vermiş Del Castello ve Steam Engine isminde yeni bir motor yaratmışlar. Bu konudaki görüşleri ise şöyle: "Biz bir oyun yarattığımız zaman oyun teknolojiye hükmeder, teknoloji oyuna değil. Ortalıkta oyun kisvesi altında dolanan ve hiç de eğlenceli olmayan bir dolu teknoloji demosu var şu an. Biz tüm yapmak istediklerimizi gerçekleştirebilmek için sıfırdan çok güçlü bir 3D motor yaratmak zorundaydık. Sanırım bu benim bugüne dek gördüğüm en iyi RTS motoru. Ama onu daha önce yapılmış olanlardan ders alarak yarattık."

Oyun halen yapım aşamasında ve bitmesine aylar var. Ancak oyunun mevcut görüntüleri Steam Engine'in yaşayan bir dünya için biçilmiş kaftan olduğunun ipuçlarını veriyor. Arazinin hem detaylı ve hoş görünümü hem de ne tür bir zemin olduğunu hemen belli etmesi, yükseltilerdeki farklılıklar ve diğer her şey Del Castello'nun boşa konuşmadığını gösteriyor. Ama Del Castello'nun pek üzerine konuşmadığı bir şeyde, birimlerin ve binaların estetik yapısında, pek de başarılı olamadıkları göze çarpıyor. Oyunun ilk tasarım aşamasında hazırlanan el çizimlerindeki güzel tasarımlar üç boyutlu evrene aktarılamamış gibi. Birimler ve binalar kaba ve detaydan uzak. Aslında Del Castello bunun ipucunu başka sözleriyle kendisi de veriyor, "Problem, gerçekten yaratıcı olan her fikrin daha fazla işlemci gücü gerektirmesi. Sonunda tasarımcı yapmak istedikleri ile bunların getirdiği maliyet arasındaki orta yolu bulmak zorunda. Bu bizi pek çok seçime zorladı. Daha yapmak istediğimiz bir ton şey var ama mevcut donanımlar bunları desteklemeyecek. Bu yüzden oyuncuyu en fazla etkileyecek olanları seçip diğerlerini ayıklamak zorunda kaldık." Öyle görülüyor ki grafikler üzerinde çalışılırken çevre ve arazinin bu yaşayan dünya için birimlerden önemli olduğuna karar verilmiş.





Liquid ekibi oldukça yetenekli bir kadroya ve özgün fikirlere sahip. Bu yüzden Battle Realms'ın kayda değer bir oyun olacağı şimdiden kesin. Ama oyunun ne denli başarılı olacağını, özellikle de Warcraft III gibi bir rakip karşısında kendini ne kadar ispatlayabileceğini zaman gösterecek. Bu sonbaharda Liquid'in hayallerinin gerçek olup olmayacağını göreceğiz. ■ ■ ■

Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr



throneofdarkness

Savaşçı, büyücü, ninjacı oldunuz.. Ya samuraycı?

Hepimizi oyunlarıyla kendilerine köle yapan Tuğbek'in deyişiyle oyun dünyasının vebasını Diablo'yu yaratan, Starcraft'la kesinlikle ve kuşkusuz yeryüzünün en çok, hatta tüm rakiplerinin toplamından çok daha çok oynanan multiplayer realtime oyununu bizlere sunanan sevgili Blizzard'dan bir kaç kişi bundan 4 sene önce ayrılırsa n'olur? Elbetteki "Click Entertainment" olur. Peki entertainment click'lenirse n'olur sizce? Tabii ki de Throne of Darkness olur!

ToD nedir mi? ToD geçmişte Diablo'nun programlamasında çalışmış, başarılı tecrübeleri olan bir grup programcının 3 senelik bir uğraşısı. Şu an programlama aşamasının sonlarına yaklaşılan oyunun türü RPG olacak. Elbette kimi yerlerde Diablo'dan çok etkilenmiş olacaklar, ama bize ulaşan haberlere bakılırsa oyunda farklı ve yeni diyebileceğimiz bir çok özellik mevcut. Oyuna genel olarak şöyle bir baktığımızda ilk izlenimlerimizin gayet olumlu olduğunu söyleyebiliriz.

Her ne kadar Click Entertainment çok şeyin farklı olacağını söylemiş olsa da, aslında onlar da biz de RPG-action türünün kendine has yapısı yüzünden bu türdeki tüm oyunların belli benzerliklere sahip olması gerektiğini biliyorduk. Ama yine de tabii ki Click'deki arkadaşların haklı çıkmasını umacağız...

Katana, Samuray, Shrouken

Oyunda her şeyden önce ilk dikkatimizi çeken öğe oyunun tamamının Japon savaşları, mitolojisi ve kültürü üzerine kurulu olduğu. Öyle ki bu kültürün en önemli parçalarından biri olan samurayların da gerek oyunun içerisinde gerek görsel gerek felsefi olarak yer alması şaşırtıcı olmayacak. Genel senaryo Japon mitolojisindeki eski bazı hikayeleri konu alacak. Siz ise oyun boyunca 7 tane samurayı yöneteceksiniz. Bilirsiniz samuraylar tamamen onurları, şerefleri, sadakatları ve üstün savaş yetenekleriyle tanınırlar. Korumaya ant içtikleri bir Lord'ları vardır ve ne pahasına olursa olsun o Lord'larının hayatını kollarlar (hatta yanlış hatırlamıyorsam efendisi olmayan ya da yok edilen samuraylara "Ronin" deniyordu). İşte bizim yöneteceğimiz 7 samurayın efendisi olan Daimyo öldürülür ve bizimkiler de dişe diş kana kan intikam almaya karar verirler. Ve böylece "Dark Warlord" un peşine düşerler (süper yaratıcı isim). Aslına bakarsanız hikayenin arka planı oldukça derin ve zengin, ve bir Japon kültürüne az da olsa ilgi duyan bir çok kişi için de tatmin edici olacaktır. Japon evleri, sanatları, tahta yerler, kayarak açılan kapılar, katanalar ve diğer antik mimari yapılar ve daha bir çokları sizi Japon ortaçağına sokmaya çalışacak.

Tabii olay sadece grafiklerde bitmiyor. Oyun boyunca toplam 14 Manga animasyonu şeklinde hazırlanmış sinematik sizi bekliyor olacak. Bu demoların kalitesi ve göz alıcılığı bir de yeterince atmosferik seslerle süslenince bize sadece hayran hayran oyuna bakmak kalacak.

Toyota, Yamaha, Mitsubishi

Oyundaki düşmanlara baktığımızda bir sürü demon ve minion'ları, werewolflar ve büyük boynuzlu, bazı yönlerden dinozarlara benzeyen yaratıklar ilk gözümüze çarpanlar. Oyun tamamen bitip piyasaya sürüldüğünde Japon mitolojisine dayanan 20'den fazla yaratık olması bekleniyor. Aslına bakarsanız esas eğlence bu yaratıkları öldürdüğünüzde karşınıza çıkıyor, çünkü çok çeşitli ölüm sahneleri var. Bu cümleden de anladığınız gibi oyunun tamamı süt kuzusu modunda geçmiyor, kimi sahnelerin oldukça vahşi ve kanlı olacağından emin olabilirsiniz. 5-10 tane demon ve 7 samurayın bir alanda birbirlerine girdiklerini düşünsenize. Her yerden kanlar fışkıracak, kafalar patlayacak, bağırsaklar çıkartılacak.

THRONE OF DARKNESS	10.2001
Tür • Action RPG	
Yapım • Click Entertainment	
Dağıtım • Sierra	
Bize Göre • Diablo tarzını seven veya Japon mistisizmiyle az çok ilgilenen herkese tavsiye olunur. İlgilenmeyenlere de grafikler ve diğer bazı güzelliklerden dolayı ilgilenmeleri için ısrar edilir.	

Oyundaki karakterlere biraz daha yakından bakmamız gerekirse... Dediğim gibi 7 samurayı yönetiyorsunuz, ama bu demek değil ki birbirinin tıpkısının aynısı 7 insan elinde kılıç sallıyor. Bilakis (hayır sen değil Sinan) herkesin farklı özellikleri ve dolayısıyla farklı silahları var (daha doğrusu bu sizin seçiminiz tabii). Her samuray'ın farklı yönlerdeki skillerini geliştirebilirsiniz. Her birinin hafif, orta ve ağır olmak üzere üç tip zırhı olacak. Ayrıca çok çeşitli ok-yaylar, kılıçlar ve shrouken gibi diğer bazı silahlar da emrinize amade olarak bekliyor olacak. Şu anda hala henüz grafik ara birimiyle silahların özellikleri arasındaki ilişki tam olarak bitmediği için maalesef size bu silahların gücü hakkında bir şey söyleyemeyeceğiz.

Oyundaki görevlerin yapısı da o kadar düz ve sıradan olmayacak. Oyunu daha çok oynamanızı gerektirecek görevler olacak bunlar. Oynadıkça keşfedecek, keşfettikçe eğlenecek, eğlendikçe daha çok oynayacaksınız... Bu yüzden herhangi bir →








şekilde sıkılacağımızı hiç zannetmiyorum sevgili Level halkı.

O genki deska?

Oyundaki büyü sistemi de hem klasik hem farklı olacak. Şöyle ki, büyüler yine 4 elemental kuvvete göre hava, kara, su ve ateş olmak üzere dörde ayrılacaklar; ama bu büyüleri elde etmek o kadar kolay olmayacak. Özellikle oyunun başındaki büyücü bir karakterin işi çok zor olacak, çünkü sadece iyileştirme, zehirden arındırma gibi bir kaç basit büyüyü yapabileceksiniz. Diğer büyülere ise ancak Tanrılar'dan isteyerek ulaşabileceksiniz. İşte büyü sistemi konusundaki farklardan biri bu. Oyunda Japon Tanrı'ları çok önemli bir rol oynuyor ve bir şekilde (genelde görevleri bitirerek) onların gözlerine girmeye çalışıyorsunuz ki, size olan güvenleri artsın ve büyülerle ödüllendirilin. Oyun boyunca 4 tane kutsal altarı ele geçirmeniz gerekecek. İşte bu altarların da önünde çeşitli hareketler yapar ve Tanrılar'ın kalbini çalabilirseniz, size büyülerini sunacaklar. Ayrıca büyüler arasında bazı özel kombolar da olacakmış (daha önce pek karşılaşmadığımız başka bir özellik).

«Demoların kalitesi ve göz alıcılığı bir de yeterince atmosferik seslerle süslenecek.»



Başta Diablo olmak üzere bu gibi oyunların hepsinde olduğu gibi oyun boyunca çeşitli NPC'ler ve yardımcı karakterler olacak. Mesela karşılaşacağınız priest'ler yaralarınızı iyileştirip size büyülerin yazılı olduğu scroll'lar satacaklar. Blacksmith'ler ise bu sefer sandığınız gibi sadece dev silah tüccarları olmayacaklar, ve istediğiniz zaman ona vereceğiniz bir silahı keskinleştirip upgrade edebilecekler. Tabii ki tüm bu NPC'lerin güçleri ve yapabildikleri sizin samuray yeteneklerinizle doğru orantılı olacak.






Throne of Darkness sağlam bir alt yapıya sahip ilginç ve hit bir oyun olacağa benziyor açıkçası. Özellikle Diablo'dan sonra aynı tarzda bir oyunu Japon kültüründe oynamak kimilerine (hatta başlangıçta bana da) belki itici belki sıkıcı gelebilir, ama olayın biraz derinine indiğimizde çok eğlenebileceğimizi ve oyunun başarısı zaten daha önce kanıtlanmış bir sistemi mistik Japon figürleriyle bezenmiş bir dünyaya sokmasının başarılı bir fikir olduğunu görebiliyoruz, görebileceğiz. (var ya bu kadar konuştum, umarım patlamam..)

Bakalım oyun dünyasının en hastalıklı oyunu Diablo'nun tacı karanlıklara bulanabilecek mi?

Eğer öyle olursa söylenebilecek geriye tek bir şey kalır:

Eski kral öldü!

Konichiva yeni kral! ■ ■ ■

Gökhan&Batu I gokhab@level.com.tr



chronicles of pern
dragonriders

"Hani bana adventure?" diyenleri önce bu tarafa alıyoruz

Bir varmış, bir yokmuş, Pern adındaki dünyaların da yaşayan mutlu insanlar bulunurmuş. Ama bu insanların mutluluğu iki yüz yılda bir bozulurmuş. Neden derseniz, her iki yüz yıllık sürenin bitiminde "tehdit" adı verilen bir felaket ortaya çıkarmış. Aradan çok uzun zaman geçtiği için insanlar bu tehlikenin varlığını unutmaya, bunun eski, asılsız bir söylence olduğunu düşünmeye başlarlarmış. İşte tam bu sırada, "tehdit" gökten bir yağmur şeklinde yağar, dokunduğu her şeye ölüm getirirmiş. Ama bu felaketle başa çıkmanın bir yolu varmış : Ateş ve su, bu ölümcül sağanağa değdiği anda, onu yok edebilirmiş. Bunun üzerine Pern kıtasının insan-





ları, geçmiş yıllardan az da olsa kendilerine kalan bilgilerden ve genetik mühendisliğinin nimetlerinden yararlanarak ejderhaları ortaya çıkarmışlar. Her biri doğduğunda bir insana zihinsel olarak bağlanan ejderhalar, ateş püskürtebildikleri, uçarak ya da kendilerini ışınlayarak "tehdit"ten kaçabildikleri için yıllar boyunca insanların en büyük silahları olmuşlar. Ve tabii en iyi dostları da...

Bu bir uçak, hayır bu bir ejderha!

Pern dünyası, Dragonriders adlı oyunu için özel olarak tasarlanmış bir dünya değil. İrlanda'lı yazar Anne McCaffrey'in aynı adlı roman serisinden uyarlanıyor. Hatırlarsanız benzeri bir çalışma daha önceleri Terry Pratchett'ın Discworld dünyası için de yapılmıştı. Dragonriders'da da tıpkı Discworld oyunlarında olduğu gibi oyuncunun kitapları okumuş olması gerekmeyecek, ama elbette konuya yakın oyuncular için senaryo hem daha eğlenceli, hem de daha kolay olacak. Hadi arada ufak bir de sınav yapalım bari: Anne McCaffrey adını daha önce nerde duydunuz ? "Yine kendi romanlarından ve yine

DRAGONRIDERS	11.2001
Tür • FRP	
Yapım • Ubi Soft	
Dağıtım • Red Storm Entertainment	
Bize Göre •Klasik bir adventure oyununu biraz FRP'ye, biraz aksiyona bulamak ilginç olduğu kadar riskli de bir fikir. Sonuçta hiçbir tarafı memnun edememek de söz konusu. Ancak Dragonriders (grafiklerinin de yardımıyla) bu sorunu aşacak gibi görünüyor.	

Red Storm tarafından uyarlanan Freedom adlı oyundan hatırlıyoruz!" diyenler kazandı. Gerçi Cem, Freedom'un bilgisayar oyunu hakkında pek de iyi şeyler söylememişti, ama bilirsiniz, bu eleştiriler yazardan çok yapımcıları bağlar, Dragonriders'da kendilerini affettirmek de yine onların işi olacak !(Meraklısına not: Anne McCaffrey şu anda yetmişlerindedir ve İrlanda'da yaşamaktadır. Ayrıca bizde o kadar tanınmış olmasa da Dragonriders serisinin pek çok ülkeden hayranları bulunmaktadır!)

Dragonriders'ın Discworld oyunlarından en önemli farkı ise adventure'ın yanı sıra FRP ve aksiyon öğeleri de taşıması. Oyunda D'Kor adlı genç bir ejder süvarisini yönetiyorsunuz. Göreviniz ise kendi insan eşi ölen kraliçe ejderha için yeni bir eş bulmak, çünkü kraliçe yumurtlayabilme yeteneğine sahip tek ejder ve onun sağlığı türün devamı için büyük önem taşıyor. Siz de D'kor'un ejderi Zenith'le beraber kraliçeye eş adayları seçmek üzere yola koyuluyorsunuz. Bir de başınıza uğraşmanız gereken "tehdit" çıkınca işler iyice zorlaşıyor.

➔









Bu bir taksi, hayır bu bir dost...

Oyunda olaylar ejderha Zenth'ten çok D'kor'un etrafında gelişiyorlar. D'kor'un ejderhasıyla iletişimi Drakan'daki gibi onu yalnızca taşıt gibi kullanmaktan ibaret değil, karşılıklı konuşmalardan anlıyoruz ki ejderhalar bu dünyada bir binek hayvanından çok bir danışman ya da bir dost gibi görülüyorlar. Ne var ki, bizim oyun içinde ejderha üzerinde çok fazla bir hakimiyetimiz bulunmuyor. Yalnızca uçuşu ve yere konması sırasında kanatlarını rahatça sığdırabileceği bir alan bulmasına dikkat etmemiz gerekiyor, eğer bunlar sağlanmışsa o işin geri kalan kısmını halledeerek bizi haritada dilediğimiz kasabaya bırakıyor.

«Belli noktalarda **belli hareketlerin** yapılmasına dayanan düz bir **oyun akışı** bulunmuyor.»

Gelelim Dragonriders'ın neden sadece "adventure" tanımı içine sığdırılamayacağına: Her şeyden önce Dragonriders'da belli noktalarda belli hareketlerin yapılmasına dayanan düz bir oyun akışı bulunmuyor, aksine ilerledikçe senaryo çeşitli yönlere dal budak vermeye başlayıp sizi karar vermeye zorluyor. Örneğin kraliçe ejder için bulacağınız eşlerin sayısı birden fazla olsa da siz yalnızca bir tanesini seçmek durumundasınız (biz niye seçiyoruz anlamadım ki, kendi eşi, kendi seçsin!!)







Bu bir adventure, hayır bu bir FRP...

Klasik adventure'larda görmeye alışık olmadığımız ama Dragonriders'da karşımıza çıkan bir diğer durum da karakterimizin güç, bilgi, rütbe gibi kimi özelliklerinin olması ve bunların verilen görevleri tamamladıkça gelişerek ileride alacağımız görevlerin önünü açmaları. Örnek mi, hemen vereyim. Ada kasabalarından birinde botu karaya oturmuş ve onu itecek gücü olmadığı için sizin yardımınıza gereksinim duyan bir amca ile karşılaşabilirsiniz. Eğer daha işin başındaysanız ve gücünüz kuvvetiniz henüz yeterli düzeye ulaşmamışsa amca sizi şebek yerine koyuyor. Benzeri şekilde, ününüz artmamış ise sizden bilgi toplamanızı isteyecek olan insanlar onlarda yeteri kadar güven uyandıramadığınız için sizden yardım almakta tereddüt ediyorlar. Gördüğünüz gibi gerçekte oyunun çizgisel bir yapısı olmasa da bazı görevleri bitirmeden diğerlerine geçmeniz mümkün olmuyor.

"Sevgili abilerim, ablalarım, bitmedi, "Bu elimde gördüğünüz oyun içinde biraz adventure, biraz FRP var!" deyip geçmiyorum, ayrıca yanında aksiyon da veriyorum! Kahramanımızı bunca tehlikelere atarken boş gönderecek değiliz ya! Oyuna başlar başlamaz yan odadaki dostumuza gidiyoruz güzel abicim, ondan bir bıçak alıyoruz, ama bıçağı alıp çıkmıyoruz, bizde eksik, yarım iş yok, aynı dostumuzdan bıçak nasıl kullanılır onu da öğreniyoruz ki karşımıza canavar falan çıkarsa salatalık gibi doğrayalım, haksız mıyım yengecim ?!!"

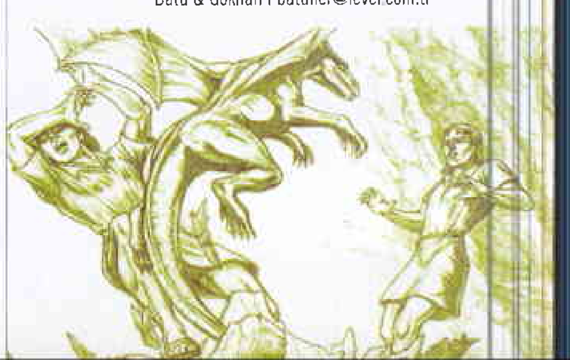
Bu bir başarı, hayır bu bir yenilik

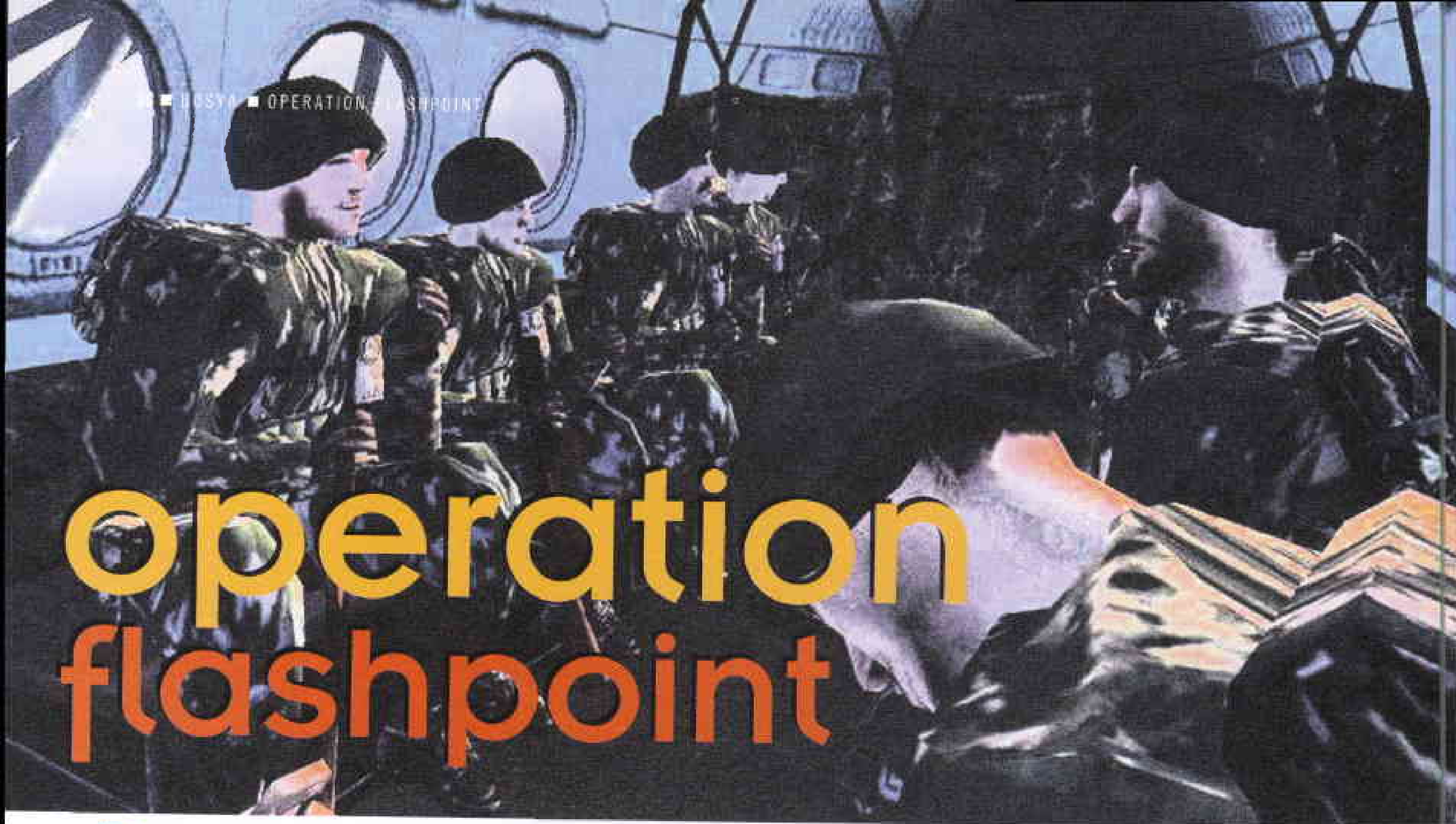
Dragonriders, dört bölümden oluşuyor. Her bir bölüm, kahramanımızın gelişmesine farklı şekillerde yardımcı oluyor. İlk bölümde yeteneklerimizi nasıl geliştirebileceğimiz, nasıl silah kullanacağımız üzerine bol bol pratik yapıyoruz. İkinci bölümde ise bize verilen görevi gerçekleştirmek üzere yola koyuluyoruz. Burada yeteneklerimizi bulmacaları çözmekte ya da gizli bölgeleri keşfetmekte kullanıyor, bu sayede ejderha kraliçenin eş adaylarını bulmaya çalışıyoruz. Üçüncü bölümde bu amacımız hala sürse de kişi bulmaktan çok çevremizde olup biten olayların, özellikle de "tehdit"in nedenini bulmak daha ön plana geçiyor. Son bölümde ise sorunların kökenine iniyoruz ve bu, bizi kendi çocukluğumuza değin götüren bir öyküye ulaştırıyor. Tüm bu bölümler yaklaşık yirmi beş saatlik oyun süresi anlamına geliyor. Tabii bulmacalara olan yatkınlığınıza göre bu süre de aşağı yukarı esneyecektir,

Dragonriders'de ilk bakışta dikkatimizi çekenlerden biri de şu ana değin sözünü etmediğimiz grafikleri oldu. Grafikler "görkemli" sıfatını sonuna kadar hak ediyorlar. Yüksek çözünürlüklü göz alıcı kaplamaların yanı sıra, karakter animasyonlarındaki detaylar da hemen fark ediliyor. Karakterlerin özellikle yüz animasyonları oldukça başarılı, hatta bırakın ağız hareketlerini, dil hareketleri bile konuşmalarına senkronize edilmiş. Bu görkemlerinin yanında kaplamaların kesinlikle gözü yormamaları da bir diğer artı puan.

Freedom gibi bir düş kırıklığının ardından Red Storm Entertainment'in hem Anne McCaffrey'e, hem de oyunculara karşı kendilerini affettirmelerinin yolu Dragonriders'ın başarısından geçiyor. Eğer başarırlarsa hem uzun süren durgunluğundan bir türlü kurtulamayan adventure piyasası için bir yenilik olacak, hem de adlarını temize çıkaracaklar. Bu sefer olacak gibi, değil mi Red ?! (Değil mi Cem?!) ■ ■ ■

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr





operation flashpoint

Şimdiye kadar hep Courter Strike ile kendimizi kandırdık. Hazırlanın, çünkü gerçek savaş yakında başlıyor.

Dünyanın bir geçiş dönemi yaşadığı 1985 yılındayız. İkinci süper güç Sovyetler Birliği'nde dengeler yerinden oynamakta ve uzun zamandan beri süregelen katı sosyalist rejim Mikhail Gorbaçov'un başkanlığında değişime uğramaya başlamıştır. Glasnost ve Perestroika politikasını ülkeye benimsetmeye çalışan Gorbaçov, aynı zamanda ülkede iki zıt kutbun oluşmasına da sebep olmuştur. Gelişmeye muhtaç olanlar yeniliğe kucak açarlar. Ama alışılmış düzende böylesine radikal bir değişiklik olmasını kabul edemeyen birçok önemli politikacı ve asker de vardır. Özellikle ülkenin Moskova'dan uzak olan kesimlerinde sükuneti sağlamak imkansız gibidir.

Bu bölgelerden birisi de Sovyet 3. Ordu Komutanı General Ivan Vasili Guba tarafından tutulan Kolgujev adasıdır. Koyu bir eski rejim savunucusu olan Guba, emrindeki bütün askeri imkanları kullanarak rejimin değişmesini engelleyeceğini açık bir şekilde Moskova'ya bildirir. Ve eğer istekleri yerine getirilmez ise, komşu adalar olan St. Pierre Cumhuriyeti'ni ve Malden adasını da işgal etmekle tehdit eder. Rus ordusunun kalan kısmı bu asi general ile başa çıkacak güçtedir, ama diğer ülkelerin de işe karışmasını gerektirecek bir bilgi sızar dışarıya: General Vasili Guba'nın elinde nükleer silahlar da vardır ve eğer istekleri yerine getirilmezse, bu silahları kullanmaktan da çekinmeyecek kadar fanatiktir. Sonunda Rus'lar, işler çığırından çıkmadan önce kontrol altına alabilmeleri için NATO güçlerini ülkelerine davet ederler. Ama işler çığırdan çıkmaya çoktan karar vermişlerdir bile.



Soğuk Savaş Dönemi

Soğuk Savaş dönemiyle ilgili birçok oyun yapıldı şimdiye kadar, ama bunların çoğu casusluk üzerine adventure oyunu veya stratejiydiler. Piyasada şöyle adamakıllı bir soğuk savaş oyunu olmadığını farkeden Çek Cumhuriyeti'nden yeni bir oyun yapım ekibi, Bohemia Interactive, soğuk savaş dönemine alternatif bir yaklaşım gösteren ama inandırıcı bir hikayesi olan Operation Flashpoint'i hazırlamaya başlamış. "Mış"lı geçmiş zaman kullanıyorum, çünkü Op.Flashpoint neredeyse 5 yıldır yapım aşamasında. Oyunculara şimdiye kadar görülmemiş gerçekçilikte bir savaş tecrübesi yaşatacak olan oyun, oynadığınız bütün savaş simulasyonlarının en iyi yönlerini üzerinde topluyor ve bunlara birçok yenilik ekliyor.

Level yazarları arasında askerliğini yapmış ikinci kişi olarak şunu söylemeliyim ki, gerçek bir savaş alanında ne görmeyi umuyorsanız, Operation Flashpoint'te onu bulacaksınız. Tüm hareketler, silahlar, ekipman, araçlar, herşey NATO kurallarına bağlı kalınarak hazırlanmış ve gerçek dünyadaki benzeri ile birebir aynı. Askerlerin hareketleri, ye- →

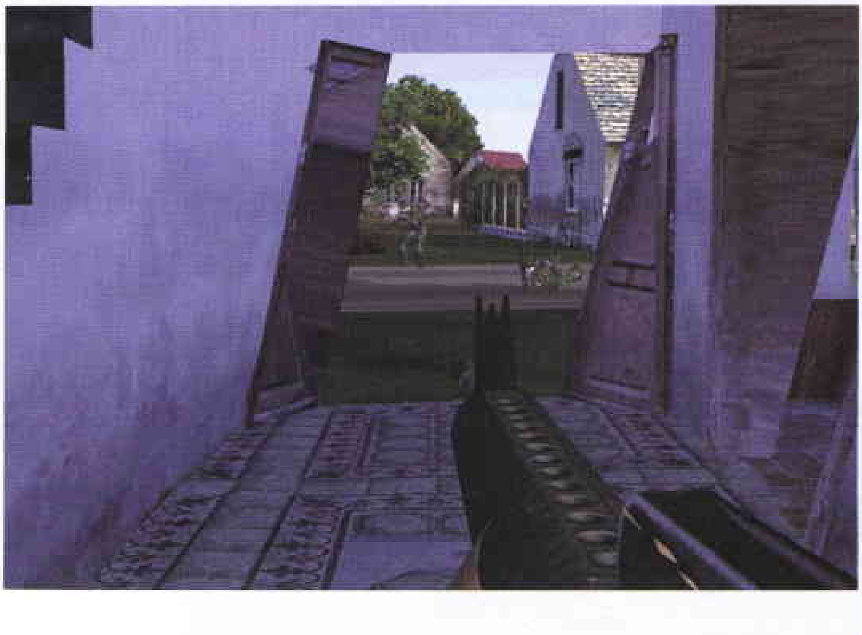


re yatmaları, sürünmeleri silah taşımaları, hatta silahlarını omuzlarına asma animasyonları bile nizami.

Savaşın Masumları

En büyük savaş kahramanları bile bir yerden başlamalıdır. Operation Flashpoint'e ilk başladığınızda, bir grup silah arkadaşlarınızla birlikte bir komutanın yönetiminde olacaksınız. Eğer komutanınız düşerse, ondan sonraki en yüksek rütbeli asker komutayı alıyor. İlk başlarda rütbe ve kıdeminiz çok düşük, 12 kişilik takımın sekizincisi düştükten sonra komuta size geçiyor. Ama görevlerde başarılı oldukça rütbeniz de artmaya başlıyor, bir süre sonra da görevlere tim lideri olarak başlıyorsunuz. Tabii, komuta sizde olunca oynanış da bir miktar zorlaşıyor, tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi, sorumluluk arttıkça verilecek kararların sonuçlarını omuzlamaya hazır olmanız gerekiyor.

Bohemia Interactive Operation Flashpoint'in olabilecek en yüksek derecede gerçekçiliğe sahip olması için oyunun her yönünü ince eleyip sık dokuyor. Örneğin, koşarken nişan almanız imkansız, siz hareket halindeyken nişangah da sürekli oynuyor. Bir hedefi vurabilmek için durup nişan almalısınız. Hatta, bazı ağır makinalıları kullanmak için yere yatmanız bile gerekebiliyor. Ayrıca, ne kadar koştuğunuz da nişan alırken önem taşıyor. Şimdiye kadar hep millerce koşsa da gıkı çıkmayan askerler yönettik, Operation Flashpoint'deki askercikler böyle değil. Abartı bir mesafeyi koşarak gitmeye çalışırsanız, bir süre sonra adamımızın nefes nefese kaldığını göreceksiniz. Bu haldeyken durup ateş etmeye kalksanız bile attığınızı vuramazsınız, çünkü nefes kontrolü tüfek hakimiyet esaslarından birisidir ve hedefi tutturmak istiyorsanız ateş ederken nefesinizi tutmanız gerekir. Ayrıca, crosshair üzerinden ateş



Rampada Affetmeyenler

Operation Flashpoint, sadece botlarınıza kuvvet katedemeyeceğiniz mesafede savaş alanları içerecek. Öyleyse, birilerinin oyuna motorlu araç eklemesi oldukça doğal karşılamalı. İşte Op.Flashpoint'te sürebileceğiniz (veya içinde yolculuk edebileceğiniz) 30'dan fazla araçtan sadece birkaçı

M151 A2 Jip



2. Dünya Savaşı'nın emektar Willy'lerinin torunu olan M151, hala NATO askerleri tarafından her türlü arazide kullanılmaktadır.

M-939 5t Kamyon



İlk olarak 1940'de Amerika ordusunda göreve başlayan M939 kamyonların, 1980'de kullanıma giren yeni modelleridir. Her türlü mühimmat ve personel trasferi için kullanılır.

AH-1S Cobra



İlk olarak Vietnam'da kullanılan Huey Cobra helikopterleri ateş gücü ve manevra kabiliyeti olarak eşsizdir diyebiliriz. Modern versiyonu tek motor kullanır.

UH-60 Blackhawk



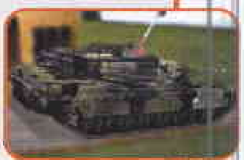
UH-60 Blackhawk, Amerika ordusundaki en geniş kullanım alanına sahip helikopterdir. Çoğunlukla taşıma helikopteri olarak kullanılsa da, silahla donatıldığında oldukça güçlü bir saldırı helikopterine dönüşür. Genel olarak piyade taşımakta kullanılan Blackhawk, 14 tam teçhizatlı piyadeyi savaş alanına taşıyabilir.

A10 Tank Killer



Daha önce birçok oyuna konu olan A10, burnunun ucundaki gatling topu ile tankları, tereyağını kesen kızgın bıçak gibi yarması ile ünlüdür.

M1A1 Main Battle Tank



Amerika Kara Kuvvetlerinin belkemiği olan M1 Battle Tank, üç kişilik mürettebata sahip bir tank. Aktif zırha sahip olan M1, ayrıca dört çeşit top başlığı atabilmesi yüzünden savaş alanında korkulan bir araç olmaya hak kazanıyor.

M60 Battle Tank



Genel olarak M1'lerin yanında eskortluk yapan ve daha hafif zırh/silahlara sahip olan M60, yine de önünde durulmaması gereken bir araç.

Skoda



Bildiğimiz Skoda. Ama kırmızısından. Şoför mahallinde, yan koltukta veya arka koltukta oturma şansına sahipsiniz. Ama ben hiç oturmamayı tercih edeceğim izninizle.

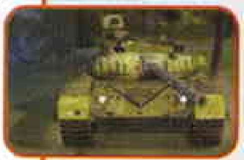
devamı sayfa 32'de

Rampada Affetmeyenler



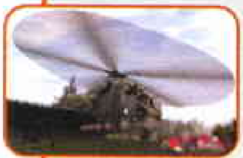
Ural t-80

Her türlü arazi şartında hareket edebilen personel ve mühimmat taşıma araçlarıdır. Veya bildiğimiz şekliyle, kamyon.



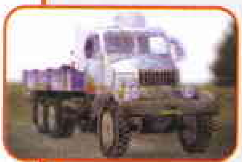
T-72 M1

Bu tankın en önemli özelliği 125mm'lik otomatik yüklemeli ana silahının dakikada 8 top mermisi atabilmesidir. Ama lazer güdümlü füze atamaması büyük bir eksiklik olarak görülüyor.



Mi 24 Hind

SSCB'nin ilk saldırı destek helikopteri olan Mi-24, 1960'ların sonunda hizmete girdi. Afganistan savaşında yoğun olarak kullanıldı. Amerikan AH-64 Apache'ye çok benzeyen bir yapıyan sahip olan Hind, ondan farklı olarak sekiz tam teçhizatlı piyadeyi taşıma kapasitesine de sahip.



PV3S

Çek Cumhuriyeti'nde üretilen PV3S kamyonları daha sonra birçok modifikasyondan geçirilerek özellikle ağır arazi şartlarında çalışmak üzere değiştirilmiştir.



etmenin de gerçekçilikten uzak olduğunu düşünen programcılar (ne de olsa gerçek hayatta görüş alanımızın orta yerinde bir artı işareti ile dolaşmıyoruz), klasik göz-gez-arpacık üçlemesi ile nişan alabilmemize imkan vermişler. Bu ve bunun gibi minik ama çok önemli detaylar Operation Flashpoint'i özel yapıyor.

Takım Taktikleri

Oyunda her ne kadar çeşitli araçları kullanabilseniz de (buna birazdan değineceğim), genellikle postallarınızın üzerinde çarpışmanız gerekiyor. Herhangi bir çatışmaya girmeden önce dürbünü çıkartıp etrafı kolaçan etmeniz, ne gibi bir durumda olduğunuzu ve etrafınızdaki pusu ihtimallerini görebilmeniz açısından çok önem taşıyor. Oyundaki hasar modellemesi de, tahmin edeceğiniz üzere, fazlasıyla gerçekçi. Tıpkı Counter-Strike'da olduğu gibi, kafanızdan yediğiniz tek bir kurşun ölmenize neden oluyor, tabii düşük bir ihtimalle kurşun miğferinizden de sekebilir. Ama Counter Strike'da sağlığınız 100 üzerinden 1 kalana kadar bacağınızdan vurulsanız da etrafta deli gibi koşturup adam vurabiliyorsunuz. Operation Flashpoint'te bacağınızdan vurulduğunuzda tek yapabildiğiniz etrafta deli gibi bağırarak sürünmek olacaktır. Bu durumda sıhhiye erini çağırıp, o size ulaşana kadar dua etmekten başka çareniz yok.



Emrinizdeki askerlere bir bölgeye gitmek, belli bir hedefe saldırmak gibi basit emirler verebile- →





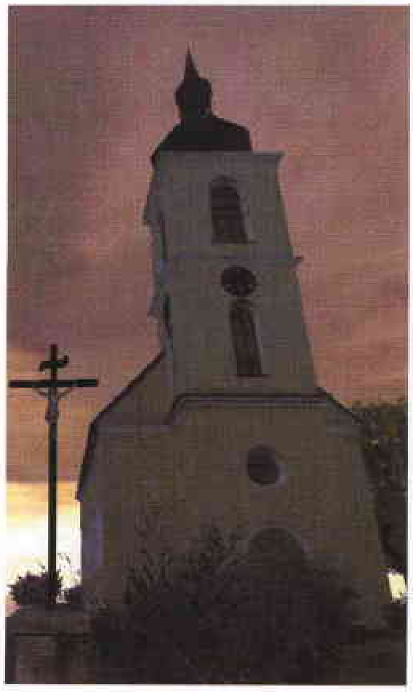








ceğiniz gibi, daha karmaşık stratejiler de geliştirebilirsiniz. Bunun için takımdaki askerlerin hareket şekilleri (formasyonlar) ve ateş altında nasıl davranmaları gerektiğini belirlemelisiniz (sadece ateşe karşılık ver, ateşkes, ateş serbest). Hatta bunlara ek olarak düşman görüldüğünde hiçbirşey yapmayıp size koordinat belirtmelerini, gizlenerek ilerlemelerini ve hiç ses çıkartmamalarını da isteyebilirsiniz. Çok şükür ki, oyunda bütün bu kararları hep siz vermek zorunda değilsiniz, emrinizdeki askerlerin yapay zekaları çatışma anlarında gayet iyi çalışacak ve çok zor durumda kalmadıkça takımınızdaki diğer askerler sizin hareketlerinizle uyumlu olacaklar. Siz tam sıper yere yattığınızda onlar da aynı şeyi yapacaklar, sizi koruyup etrafı kolaçan edecekler, düşmanı bastırmak ve hareket etmenizi kolaylaştırmak için için yaylım ateşi açacaklar. Burada anlatınca çok karmaşık göründüğünü biliyorum, ama geçtiğimiz aylarda verdiğimiz demoyu oynadıysanız, bilgisayarın yapay zekasının oldukça başarılı olduğunu hatırlayacaksınız.



Dört veya Daha Fazla

Operation Flashpoint'te zamanın çoğunu toprak üzerinde sürünerek harcayacak olsanız da, oyunda içine atlayıp topuklayabileceğiniz 30'dan fazla araç olması ilginizi çekecektir sanırım. Bu araçların arasında Rus yapımı kırmızı Skoda'lardan, UAZ Jiplere, personel kamyonetlerinden T72 tanklara, Amerikan yapımı Cobra helikopterden, A10 Tank Katili uçağa kadar

Şekerci Dükkanı

Rütbeniz arttıkça, kullanabileceğiniz ekipman miktarı da artacaktır. İşte, bazı özel silahlar hariç, Operation Flashpoint oynarken kirli ellerinize alabileceğiniz silahlardan "bazıları"!

NATO SİLAHLARI



M16 A-2



M21



LAW



M2 Carl Gustav 84mm



XM-177E2 Commando



Machine Gun M60



HK MP5 SD6



FIM92A "Stinger"

SSCB SİLAHLARI



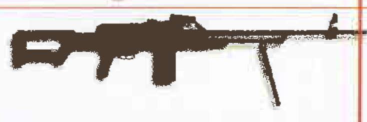
AK47



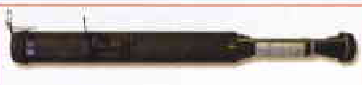
AK47 + Grenade Launcher



AK74 SU



PK 7,62 mm



RPG-Nh-75



9K32 Strela





birçok araç sayılabilir. Bu araçların bir kısmını sevgili grafikerimiz Didem'in buralara bir yere serpeceği kutucuktan görebilirsiniz. Yalnız, benim kafamı kurcalayan bir nokta var. Basit bir er iken rütbe atlayıp ufak bir askeri timin komutanı olmak mümkündür, özellikle de sıcak savaş ortamında. Ama bir piyadenin nasıl olup da Cobra helikopteri, hadi o da bir yere kadar tamam, nasıl olup da koskoca A10'u alıp çatır çatır kullanabildiği biraz şüphe uyandırdı içimde. Sanıyorum gerçekçilikten ödün vermemek için bu tip karmaşık araçlara sadece yolcu, veya silahçı olarak binebileceğiz. Yoksa önüne gelen uçan, kaçan her aracı kullanan süper bir soğuk savaş Rambosu mu göreceğiz oyunda?

Düşmanların yapay zekası bizim oynadığımız beta versiyonunda pek iç açıcı değildi, en azından yakın mesafede. Uzaktan attıkları mermiler zivziv kulağımın dibinden geçip giderken ve beni bulduğum ilk çalılığın arkasına canımı zor bela atmaya iterken, tepenin ardından pat diye karşıma çıkan bir ağır makinalı askeri, 10 metre ötesinde olmama ve onun için esas tehlike unsurunu oluşturmama rağmen bana değil, arkamdan (ve bayağı uzaktan) gelen diğer takım üyelerine ateş açmayı tercih edebiliyordu. Sanırım bunun gibi sorunlar oyun son halini almadan önce düzeltilecektir.

Serbestlik Duygusu

Görevlerin oynanışında size sağlanan serbestlik hayranlık uyandıracak derecede. Kafanızı kullanarak oynarsanız, altından kalkamayacağınız bir durum yok. Görevlerden birisinde gece vakti düşman üssü yakınlarındaki bir ormana bırakılıyorsunuz. Amacınız, üste bulunan üç tankı yoketmek. Bu görev için hemen aklınıza gelen çözümü uygulayabilirsiniz: Üsse doğru →

Bugün kim olsam?

Oyun boyunca sizinle birlikte ve size karşı savaşacak onlarca asker tipi var. Bunlardan dost olan birlikleri şimdiden tanıyın ki, bir sonraki mermiyi kime sıkacağınızı bilin.

Normal Piyade



NATO ordusunun temel asker tipi. Ana silahı M16A2, buna ek olarak altı tane de savunma el bombası taşıyor. Kamyon veya APC ile taşınabilen piyadeler, her zaman üsle bağlantı halinde olmalı ve iyi bir komutan tarafından idare edilmelidirler.

Makinalı Tüfek Piyadesi



Her tür askeri birimin en büyük yardımcısı. Diğer birliklerin ilerlemesini kolaylaştırmak için baraj ateşi açmak, mevzile yoğun ateş altında tutup düşman birliklerinin hareketini önlemek başlıca görevidir. Kullandığı silah M60 ağır makinalıdır.

Keskin Nişancı



Amacı bellidir: Düşmanın en beklemediği anda bir mermi, bir ölü. Savaş alanına paralel olarak hareket eder. Düşman yerleşim yerlerine güvenli bir mesafeden nokta atışı yapabilir. Giydiği özel kamuflaj sayesinde, düşmana görünmeden hareket edebilir. NATO keskin nişancıları M21 tüfeği kullanırlar.

Mürettebat



Hemen gülmeyin. Mürettebatı olmayan bir tank, değersiz bir metal yığınıdır. Tanklar üç kişilik mürettebat tarafından yönetibilir: Bir sürücü, bir silahçı ve bir komutan. Tank mürettebatında birer XM-177E2 Commando otomatik tüfek ve birkaç elbombası bulunur. Eğer tank ağır hasar görürse, mürettebat tanktan atlayıp savaşmaya devam edebilir.

Pilot



Helikopter pilotlarının çelik gibi sinirlere sahip olması gerekir. Ağır ateş altında kalmış bir dost birimi almak için gözünü kırpmadan yere inebilmeli, aynı ağır ateş altında üsse gidecek en güvenli yolu hesaplayabilmeli ve gerekiyorsa dost birliklere ateş desteğinde bulunabilmelidirler. Birkaç elbombası ve bir XM-177E2 Commando'ya sahip olan pilotlar, Operation Flashpoint'te gördüğünüze en çok sevineceğiniz asker tipi olacak.

Sabotajcı



Flashpoint'te NATO ordusunun elit birimleri olan sabotajcılar, her türlü silahı kullanabilir, silahsız savaşabilirler. Zaman ayarlı veya uzaktan kumandalı patlayıcılar konusunda uzman olan sabotajcılar, ayrıca her tür tankı sürebilirler. Düşman birliklerince farkedilmeden çok yakınlarına girebilen sabotajcıların tek silahı susturucu takılmış bir HKMP5 SD6'dır, ama genellikle bu silahı kullanmaya bile ihtiyaçları olmaz.

Sıhhiye Eri



Vurulan her askerin dilinde tek bir kelime vardır: "MEDIIIIC!" Çatışmalarda normal piyade gibi savaşabilen sıhhiyeler, silah arkadaşı yaralandığında ilk yardım çantasını alıp onun yanına koşarlar. Ama sorun şu ki, düşman askerleri yaralı olanlara acımadığı gibi, onları iyileştirmeye çalışanların da gözünün yaşına bakmazlar.



gidip barakaların yanından sessizce sızabilir, elinizdeki iki bombayı tankların arasına yerleştirip güvenli bir mesafeden patlatabilirsiniz. Ama hemen göze çarpmayan bir çözüm yolu daha var. Bombalardan birini tersi istikamete yerleştirip güvenli bir yerden patlatırsanız, üsteki askerlerin büyük çoğunluğu gürültüyü araştırmak için o tarafa gidecektir. Siz de boşalan doğrultuda üsse girip, tanklardan birisine atlayabilirseniz, eğlence başlıyor demektir. Hemen yanınızdaki iki tanka ateş edip onları imha ettikten sonra üssü dağıtarak ön kapıdan çıkabilirsiniz, güvende olduğunuz bir anda tanktan atlayıp son bombanızı da onu havaya uçurmak için kullanabilirsiniz. Tabii siz diğer tanklara ateş ederken bir düşman askeri de içinde sizin de bulunduğunuz tanka girebilir ve sürücü koltuğuna geçip tankı alıp istemediğiniz bir yöne götürebilir. İlginçtir ki, herhangi bir aracın içindeyken silahınızı çekip yanınızdaki adamı vurmak gibi bir şansınız da yok. Bu durumda tanktan atlarsanız olacakları da tahmin edebiliyorsunuz. Seçim sizin, risk sizin.

Bir başka görevde ise düşman konvoyuna helikopterle saldırmanız isteniyor. Ama bunu söylemek yapmaktan çok daha kolay, çünkü bir piyadeyi yönetmek başkadır, bir savaş helikopterini yönetmek bambaşka. Uçuş ve silah kontrollerine alışmak için bayağı zaman harcamanız gerekiyor. Her yaptığınız hareketin sonucu beş-altı saniye gecikmeli olarak gerçekleştiği için ilk başlarda oldukça zorlanıyorsunuz. Ama havalanmayı ve havada kalmayı öğrendikten sonra görevinizin peşine düşmeniz gerekiyor. Konvoyu bulup sıradan ateş etmeye başladığınızda ise işler çok daha karışıyor, çünkü ateş altında kalan bütün araçlar farklı yönlere dağılıyorlar ve hepsini tek tek arayıp bulmanız gerekiyor. Bütün bunlar çeşitlilik açısından çok güzel, ama ben hala gerçekçilikle övünen bir oyunda bir piyadenin helikopter kullanabilmesini tuhaf buluyorum.

Çeşitlilik

Esas olarak bir takım oyunu olan Operation Flashpoint'te bazen tek başınıza da göreve çıkabiliyorsunuz. Bu tek kişilik görevlerin sayısı az, ama ne kadar başarılı olduğunuza bağlı olarak rütbeniz artıyor. Takım oyununda başarılı olamazsanız diğer görevlerde kısa yoldan öldüğünüzün resmidir. Bir şehirden geçerken, açık arazide dolaşırken, takımınızı organize bir şekilde yönetemez ve her kilit noktayı tutan bir adamınız olmazsa zafer uzak bir hayal olarak kalacaktır sizin için.

Araçları kullanmanız, hayatta kalma şansınızı büyük ölçüde etkiliyor. Anlattığım tank görevinde olduğu gibi, bir tankın içinde bulunmanız sizi düşman ateşinden ve hava bombardımanından koruyacaktır – en azından bir süreliğine. Bu süre içinde etrafınıza ağır hasar verebilir ve görevin kalan kısmında oldukça rahat edebilirsiniz. Ayrıca, istediğiniz araçtan her an inebilmeniz çeşitli stratejiler geliştirmenize de olanak veriyor. Biraz önceki helikopter görevinde mesela, yakınlarda bir yere inip konvoydaki araçların tekerleklerini patlatabilirseniz, helikopterinize tekrar bindiğinizde hareketsiz kalmış olan konvoyu temizlemenizin çok daha kolay olduğunu göreceksiniz.

Gerçekçi bir askeri savaş oyunu bekleyenler, Operation Flashpoint sizin için hazırlanıyor. 50'den fazla görevi, kendi görevinizi hazırlayabileceğiniz görev editörü, savaş alanında her türlü taktiği yapabilme özgürlüğünüzün olması çok güzel. Ama Operation Flashpoint'in bizim gibi Counter Strike delilerini ilgilendiren en önemli özelliği, 32 kişilik bir Multiplayer desteğinin olması. Göz alabildiğine uzanan bir arazide 16'şar kişilik takımlar halinde, üstelik her türlü askeri teçhizat ve aracı da kontrol ederek oynanacak bu oyunun tadına nasıl varacağız tahmin bile edemiyorum! Sonuç olarak bu bir varsayım da değil, biz ilk bakış versiyonunu oynadık, sizler demosunu. Ve bu oyunun daha önce oynadığımız her türlü savaş oyunundan onlarca kat üstün olduğu konusunda hemfikiriz. Ama maalesef Operation Flashpoint için iki üç ay daha beklemek zorundayız. Of temmuz, çabuk gel. Tekrar askere gitmek istiyorum! ■ ■ ■

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr



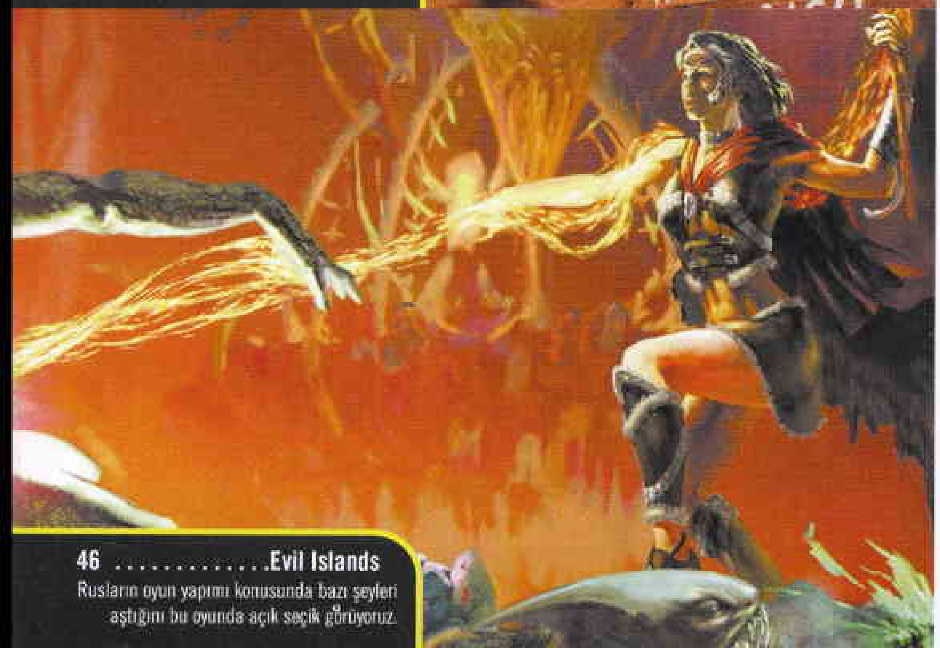




ayın oyunları



38 .... Desperados
Desperados, emektar Commandos'un pabucunu dama atıyor.



46 .... Evil Islands
Rusların oyun yapımı konusunda bazı şeyleri aştığını bu oyunda açık seçik görüyoruz.



42 .... Settlers 4
Ekonominin savaştan çok daha önemli olduğu Settlers serisinin dördüncüsü, her zamanki gibi çok şirin (ve zor)



58 .... Heart of Winter
Icewind Dale'de işinizin bittiğini sanmayın, buz fırtınasının kalbine giriyoruz.

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC

1- Black & White
2- The Sims: House Party
3- Cossacks: European Wars
4- Half Life: Generation Pack
5- The Sims
6- Championship Manager Season 00/01
7- Desperados: Wanted Dead or Alive
8- The Sims: Livin' It Up
9- Tropico
10- Who Wants to be a Millionare

KONSOL

1- Star Wars: Starfighter (PS2)
2- Sky Odyssey (PS2)
3- Daytona USA 2001 (DC)
4- Quake 3: Revolution (PS2)
5- Sonic Adventure (DC)
6- Unreal Tournament (PS2)
7- Zone of the Enders (PS2)
8- Simpsons Wrestling (PSONE)
9- ISS Pro Evolution 2 (PSONE)
10- House of the Dead 2 (DC)

nasılpuanveriyoruz?

LEVEL CLASSIC	90-100 LEVEL NOTU
LEVEL HIT	80-90 LEVEL NOTU
LEVEL SHIT	0-30 LEVEL NOTU

Oyunlara verdiğimiz puan, bize göre bir oyundaki en önemli altı kritere verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesinde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak, eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaati.

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90 ve yukarısı: Level Classic. Pek az oyun Level Classic ödülüne layık olabilir ve bir oyunun yanında Classic logosu varsa, gözünüz kapalı alabilirsiniz.
%80-%90 arası: Level Hit. Kendi türündeki oyunlar arasından bazı yönlerden üstün bir oyun. Türünün en iyisi değil, ama alırsanız pişman olmazsınız.
%70-%80 arası: Bazı eksiklikleri nedeniyle Level Hit almaya haketmeyen bir oyun. Sadece, eğer bu türden hoşlanıyorsanız deneyin.
%50-%70 arası: Vasat bir oyun. Paranızı harcadığınıza pişman olmanız mümkün. Alacaksanız, iki kere düşünmenizi tavsiye ederiz.
%30-%50 arası: Kaçarak uzaklaşmanız gereken bir oyun. Benzerlerinden zayıf, eksik veya hatalı. Almanızı tavsiye etmiyoruz.
%30 ve altı: Bu oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdırlar.

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • Oyunun yapımcı ve dağıtıcı firması ve web adresi

Minimum Sistem • Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri

Multiplayer • Internet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği

OYUNUN ADI | **NOT**

Grafik • Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri

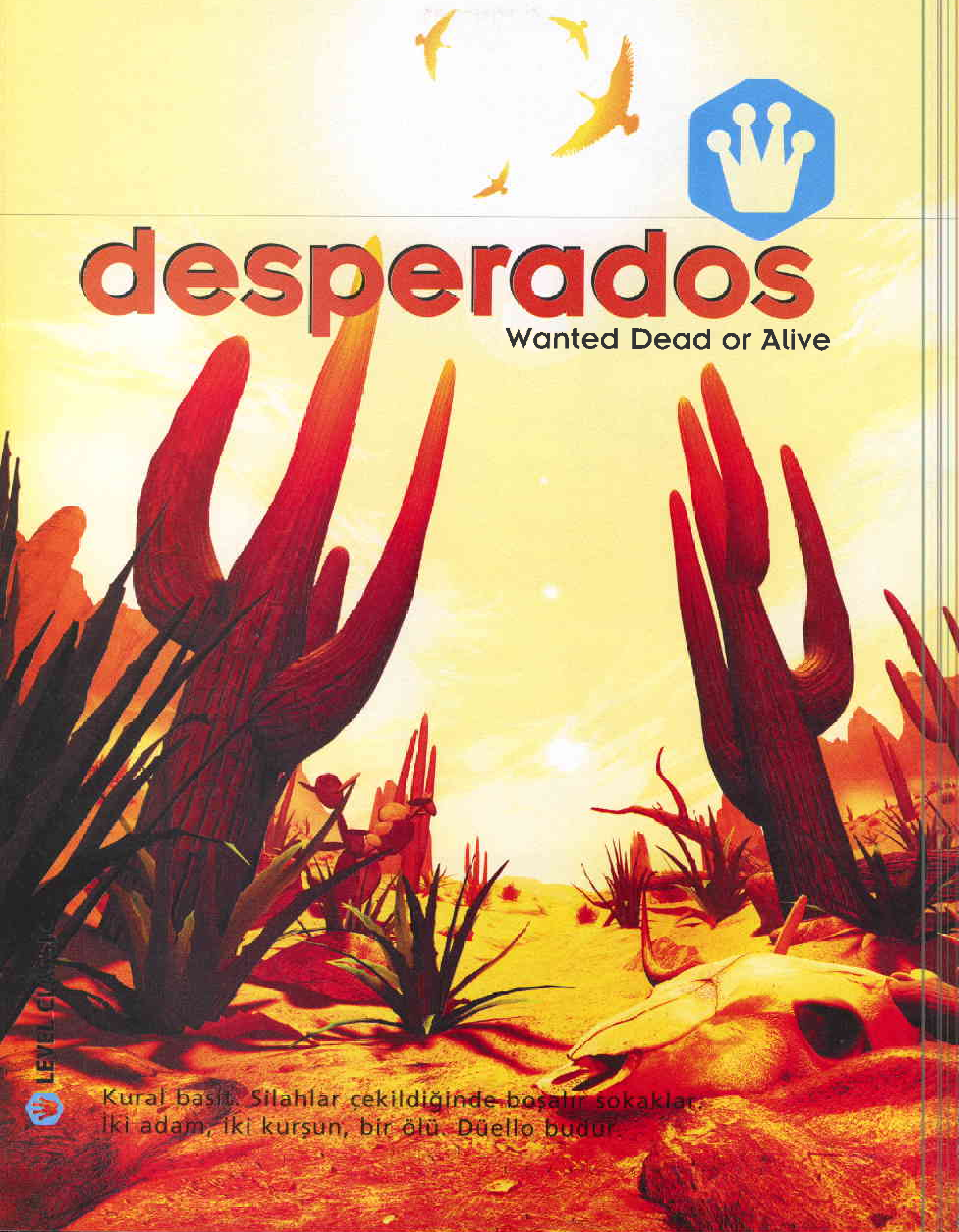
Atmosfer • Oyunun sizi ne kadar içine çekebildiği ve sizi başka bir dünyada olduğunuza ne kadar inandırabildiği

Ses/Müzik • Oyunun ses efekti ve müzik kategorilerindeki artı ve eksileri

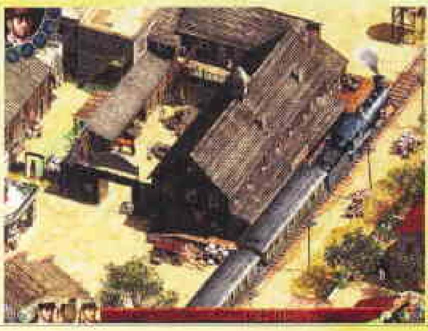
Oynanabilirlik • Oyunun ne kadar çabuk öğrenilip, oyuncuyu gereksiz detaylarla boğmadan ne kadar zorlayabildiği

desperados

Wanted Dead or Alive



Kural basit. Silahlar çekildiğinde boşalır sokaklar. İki adam, iki kurşun, bir ölü. Düello budur.



Bu trene binene kadar Meksika ordusunun yarısını temizlemeniz gerekecek.



Bir bölüm önce hapse tıktığınız Sanchez'i şimdi de hapisten kurtarmanız lazım. Buyrun burdan yakın!



Alnında biriken terleri sil dostum, düşün bir kere. Doğanın temel kuralı bu, güçlü olan yaşar, hızlı olan yaşar, silahına ilk davranacak cesareti olan belki yaşar. Gözler kenetlenir, yüzlerde poker ifadesi; bir kişinin ölümü, diğerinin yaşamı demektir. Kalleşliğe yer yoktur burada. Bir erkeğin erkekliği kadar, onuru da test edilir bu sokakta. Kaçan, onuruyla ölmeye cesareti olmayan aşağılık hayatını biraz daha sürdürebilir belki. Ama 60 yaşında ölü yatağında çürürken, ismini hatırlayan herkesin arkandan "korkaktı" demesini ister misin? Kararını sen ver. Kaçıp gidebilirsin.Ya S. Wesson, ya da onursuz bir yaşam. Seçim senin genç dostum.....

Doğru seçim dostum, "gümüş"ü seçiyorsun. Şimdi git, güneş doğarken ya hayatını ya da onurunu geri kazan. Hangisi olursa olsun, ben burada, köhne odamda bekleyeceğim. Ve daha silahların ateşi sönmeden yanınıza geleceğim, elimde mezura, birinizin ölçüsünü almak için.

Comandos & Comandos

Desperados eşittir Commandos. Doğru mu? Bir yere kadar. Fikir, oynanış, şekil olarak birbirlerine benziyorlar. Peki o zaman Desperados'a taklit bir oyun diyebilir miyiz? Kesinlikle hayır. Bana göre taklit, daha önce yapılmış bir şeyin, artı bir değer katılmadan yeniden yapılmasıdır. Doğru, Desperados ana fikrini Commandos'dan alıyor. Ama hemen hemen her yönden Commandos'dan daha iyi. Bu yüzden yazı boyunca Commandos ile karşılaştırma yaparak [illegible] açacağım, dikkatli olun, sonra sizi test [illegible] maillerinizde beni uyarın ki bir daha [illegible] mayayım. Anlaştık mı? Tamam o zaman, bakalım konumuz neymiş.

Vahşi batıda alışıldık bir gün. El Paso'da her zamanki güneş, her zamanki gibi doğudan batıya doğru koşarken, haydutlar yine iş başındadır. Twinnings & Co tren şirketinin değerli eşya taşıyan trenlerine dadanan bu haydut grubu, bu sefer altın taşıyan bir treni soyar. Şirket, olayı "serbest çalışan" kanun adamlarına açar ve çetenin başına 15.000$ ödül koyar. Ama çete o kadar güçlüdür ki bölgedeki hiçbir şerif veya ödül avcısı çıkıp da kafa tutamaz. Ve çete semirdikçe semirir, güçlendikçe gemi azıya alır. Taa ki John Cooper isminde bir yabancı El Paso'dan geçerken 15.000$'lık ödüle ilgi duyana kadar. Tren şirketine ufak bir ziyaret yaptıktan sonra eski takımını toplamak ve çeteyi dağıtmak için yollara düşer. Ama işler sandığından daha karışıktır. Ve çok yakında, güney-batı Amerika'daki bütün çetelerin, bütün kanun adamlarının, ve Meksika ordusunun peşine düşeceğini bilmemektedir. "Bütün bunları bilse 15.000$ için bu işe girer miydi" diye sorsak kendisine, cevabı ağzının kenarıyla gülerek verir bize. "Evet dostum, 15 kafa bu, boru değil"

Karşılaştırmalı Test

Commandos'u bilmeyen arkadaşlar için olayın konsepti şudur: Bir nevi Realtime Strateji diyebilirim Desperados için. Ama üs kurup asker üretmiyorsunuz. Elinizde sadece 6 adam (veya 17. bölümden sonra olacak) ve bu adamların çeşitli yetenekleri var. Bu yetenekleri kullanarak, bulunduğunuz bölümdeki bütün düşmanları tuzağa düşürmeye çalışacaksınız. Her düşmanın bir [illegible] alanı, bir duyma alanı ve çevresindeki [illegible] karşı uyanıklık/tepki gösterme yetisi vardır. Birçok bölümde amacınızı, düşmanlara mümkün olduğunca görünmeden, duyulmadan ve ortamı ayağa kaldırmadan yerine getirmeniz gerekiyor. Tek bir adamınızın bile görülmesi, duyulması veya varlığınıza şüphe uyandıracak bir iz bırakmanız (boğazı kesilmiş bir ceset gibi) bölümdeki düşmanların çoğunun alarma geçmesine neden oluyor. Ve yine tek bir adamınız bile ölürse, game over ekranıyla hoşbeş etmeye başlıyorsunuz.

Şimdi, Desperados neden Commandos'dan daha iyi ona bakalım. Commandos'da aksayan herşey tek tek tespit edilip düzeltilmiş. Mesela beni en sinir eden şey Commandos'daki Nazilerin külliyen salak ve sağır olmalarıydı. Commandos'da herşey görüş açısına bağlıydı. Yarım metre mesafeyle yanyana duran iki nöbetçiden birini öldürseniz, diğer nöbetçinin ruhu duymadan cesedi sırtlanıp götürebiliyordunuz. Desperados'da yakın duran iki adamdan hangisini ne zaman öldüreceğinizi ince ince planlamanız gerekiyor. Ölen adam ses çıkardığında onu duyabilecek mesafede birisi varsa hemen alarma geçiyor.

Commandos'daki ikinci yanlışlık, bölümlerin çok acımasız olmasıydı. En ufak yanlış hareketiniz ölümle noktalanıyordu. Desperados'da öyle değil. Bir düşmanın bakış açısına girdiğinizde çöt diye görmüyor sizi. Bakış açısı (sizi gören kişiyle aranızdaki mesafeye bağlı olarak) yavaşça yeşilden [illegible]

DESPERADOS **91**

Grafik • İki boyutlu grafiklerin hala üçüncü boyuttan daha iyi olduğunun en bariz kanıtı bu oyun. Tam bir görsel şölen. Sinematiklerin de seyrine doyum olmuyor.

Atmosfer • Outlaws'dan sonra vahşi batı havasını yakalayabilen ilk oyun bu. Silahlar çekildiğinde yerinizde duramıyorsunuz.

Ses • Çok başarılı. Duruma göre değişen müzikler adrenalinin dozajını ayarlamaya yardımcı oluyor.

Oynanabilirlik • Bu türe yabancı olanlar ilk başta zorlanacaklar. Gerektiği kadar vakit ayırır ve oynanışa alışırsanız sizi bir ziyafet beklediğini göreceksiniz.



Kimisi ardında bir gül bırakır, kimisi adının başharflerini kazır kapıya. Ama arkadaşlar, bu çetenin imzasını bu şekilde atması benim gözümü bayaa korkuttu doğrusu...

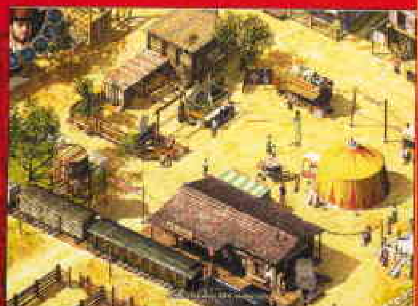
ya dönüyor ve bakışları hızlanıyor. Eğer bakış açısından çıkmazsanız kırmızıya dönüyor ve sizin üzerinizde kilitleniyor. İşte o zaman başınız dertte demektir. Bu noktada bile herşey bitmiş sayılmıyor. Çünkü sizi gören kişinin kanun adamı veya haydut olmasına, bulunduğunuz mekanın sağladığı avantajlara ve diğer adamlarınızın durumuna bağlı olarak kurtulabiliyorsunuz. Eğer hızlı düşünüp çabuk karar verebilirseniz, Desperados'da hayatta kalabilirsiniz.

Oyunda bir özellik daha var ki, eğer Commandos 2'ye eklenmezse büyük bir eksiklik olacağı kanaatindeyim. Quick Action adlı bu özellik sayesinde karakterleriniz için ayrı ayrı birer komut kaydedebiliyorsunuz ve doğru an geldiğinde tek bir tuşa basarak herkesin kaydettiğiniz hareketi aynı anda yapmasını sağlıyorsunuz. Bu özellik doğru zamanlama ve aynı anda birden fazla adamınızın harekete geçmesinin gerektiği durumlarda çok kullanışlı olabiliyor.

Desperados'ta çok güzel düşünülmüş incelikler var. Bir avizeyi düşürüp altındaki iki haydutu ezmek, saman balyasının ipini kesip habersizce bakınan iki kişiyi bayıltmak mümkün. Bir köşenin yanındayken ekstra bir tuşa basarak (SHIFT), yuvarlanarak köşeden fırlayıp iki el ateş etmek ve tekrar yuvarlanıp saklanmak mümkün. Geceleri düşmanların görüş mesafesi azalırken, seslere duyarlılıkları artıyor. Bir şerif veya komutan tehdit sezdiğinde bizzat kendisi araştırmıyor, emrindeki adamları çağırıp onları araştırmaya gönderiyor. Ayrıca balkondan atın üzerine atlamak gibi klasik kovboy numaraları yapabiliyorsunuz. Bu ve bunun gibi birçok ince düşünülmüş detay, Desperados'un pırıl pırıl parlamasını sağlıyor.

Altı kovboy, ortak bir kader

Oyuna John Cooper olarak başlıyorsunuz. Ama bölümler ilerledikçe hem eskiden tanıdığınız bazı "İş arkadaşlarınız" hem de beklenmedik olayların karşınıza çıkaracağı yeni karakterler size katılıyor. Oyun boyunca yöneteceğiniz altı karakterin de kendine has özellikleri ve yetenekleri var. Bu karakterlere şöyle bir bakalım isterseniz.







John Cooper: Takımın silahşörü. Altıpatları herkesten iyi kullanıyor. Ayrıca düşmanlara uzaktan bıçak atıp sessizce öldürme, yumruklayıp bayıltma yeteneği var. Cesetleri taşıyabilen iki karakterinizden biri. Müzikli saatini kullanarak düşmanlara tuzak kurabiliyor. Atları eğerleyebilen tek karakter olan Cooper, aynı zamanda diğer adamların tırmanamadığı bazı yerlere tırmanabiliyor. Ayrıca Quick Action ile aynı anda üç düşman hedeflenip, tek bir tuşa basarak hızla üç düşmanı öldürebiliyor.

Samuel Williams: 12 mermilik Wincester tüfeğinin menzili oldukça uzun ama maalesef Sam, John kadar iyi bir atıcı değil. Sam'in esas alanı patlayıcılar. Etrafa dinamit fırlatmayı ve çeşitli nesneleri barut fıçısı ile uçurmayı çok seviyor. Dinamitlerin düşeceği yeri tam olarak görebiliyorsunuz. Ayrıca baygın düşmanları bağlayıp paketliyor. Bir de, torba içinde yılanı var. Kör gözlü düşmanlar fazla yakına geldiğinde ısırıp öldüren ve atları korkutup binicisini düşürten yılanı düşmanlar görürlerse vuruyorlar. Ayrıca Sam sabit gatling silahını da kullanabiliyor.

Doc McCoy: John'un asılmaktan son anda kurtardığı doktor McCoy'un iki önemli silahı var: Gerektiğinde dürbünlü tüfeğe dönüşen Buntline silahı ve çok sayıda düşmanı aynı anda bayıltabilen uyku gazı. Dürbünlü Buntline'ın mermileri çok kısıtlı, uyku gazı da öyle. Doktorun diğer yetenekleri yaralıları iyileştirmek, bayılan karakterleri uyandırmak ve kilitli kapıları açmak. Ama bir yeteneği daha var ki, çok işinize yarayacak. Pardesüsünü çıkartıp kendinin fake bir kopyasını ve böylece sahte bir hedef oluşturabiliyor.

Kate O'Hara: Oldukça güzel bir kadın olan Kate'in, her kadının sahip olduğu çok özel yetenekleri var. Sadece üç mermisi olan minicik Derringer tabancasını hiç kullanmayacaksınız. Ama bu açığını fazlasıyla kapatan "dişilik" yeteneği ile haydutları ağınıza düşürebilir, muhabbet etmek için yakına gelen adamcağızın ağzının ortasına tekmeyi yapıştırabilirsiniz. Aynasını kullanarak düşmanları ge-









çici bir süre kör edebilir (geceleri bu yeteneğini kullanamaz). Kıyafet değiştirip düşmanların arasında rahatça dolaşabilir ve son olarak, yürürken aynı zamanda da sessiz olmaya becerebilen tek karakterdir.

Sanchez: Takımın öküzü ve bahtsızı (nedenini oyunu oynarken anlarsınız). Shotgun'ı yakın mesafeden affetmez. Etrafa yerleştirdiği tekila şişesi ile ayyaş haydutları tuzağa düşürebilir. Pançosunu çekip siestaya yatar, sonra da yakınına gelen düşmanlara shotgun'ın kabzası ile vurabilir. Taş atarak dikkati başka yöne çekebilir veya kafa yarabilir. İçinde düşman olan binalara girip, en fazla üç kişi olan binalara dalıp, herkesi pataklayabilir. Kimsenin gücünün yetmediği kaya, ata arabası gibi nesneleri itip çekebilir. Ve son olarak, bir değil, iki cesedi koltuğunun altına kıstırıp taşıyabilir (öküz dedik ya).

Mia Yung: Tek atımlık silahı Blowpipe (tüftüf :)) ile vurduğu düşman etrafındaki herkese deli gibi ateş etmeye başlar (dost-düşman-sivil tanımadan). Karmaşa yaratmak için birebirdir. İnce bir ses çıkaran düdüğü ile düşmanları tuzağa çekebilir, varillere saklanma yeteneği sayesinde mükemmel tuzaklar kurabilirsiniz. Mia'nın maymunu Mr. Leone, düşmanların kafasına atlayıp dikkatini tamamen dağıtabilir, veya Mia'nın belirlediği bir noktaya gidip dans ederek birçok düşmanın dikkatini çekebilir.

Gördüğünüz gibi karakterlerin özellikleri de çok çeşitli. Oyundaki her bölüm dev bir bulmaca gibi tasarlandığından, çözmek biraz vakit ve dikkat gerektiriyor. Ama karakterlerin yeteneklerini doğru anlarda kullanarak harikalar yaratabilirsiniz. İnanın Desperados oynarken, Commandos'da olduğu gibi sinir çığlıkları attığımı hiç hatırlamıyorum. Çünkü ne kadar zor olsa da, her türlü durumun üstesinden gelmenin yolunu er ya da geç buluyorsunuz. Önemli olan düğümün başındaki adamı bulmak.

2D'nin üstünlüğü

Şu son zamanlarda Tuğbek ile ortak bir kanıya vardık: 2D grafikli oyunlar kesinlikle 3D'den daha iyi. 3D oyunlar grafik olarak gerçekliğe yaklaşmaya çalışırken, eğlence ve sanatsal güzellik olarak çok şey kaybediyorlar. Ama son bir ayda oynadığımız hemen hemen bütün bomba oyunlar 2D grafiklere sahip (Fallout Tactics, Desperados, Tropico). Sanırım teknoloji ilerledikçe, oyunlar da eğlence özünü kaybetmeye başladı. Teknoloji makyajı altında boğulan oyuncular da, özellikle üçüncü nesil oyuncular, bütün oyunların üç boyutlu grafiklerle bezenmiş, teknoloji demosu tadında olduklarını zannediyorlar. Desperados bu monotonluğu kırıyor. Sayfalardaki resimlerden de görebileceğiniz gibi, bütün bölümler itinayla dizayn edilmiş. Canlı renkler uyumlu ve göze çok hoş gözüküyor. Hiçbir bölüm bir diğeriyle benzer yapıda olmadığından, tekrar tekrar aynı grafikleri görüp sıkılmıyorsunuz. Sadece karakter animasyonlarına birkaç frame daha eklenebilirmiş diyorum. Ama bunu da görmezden geliyorum. Ayrıca, her bölümün başında çıkan videolar da çok özenli hazırlanmış ve o vahşi batı atmosferini fazlasıyla veriyor.

Oyunun bir diğer eksi gibi gözüken ama aslında olmayan yanı da oldukça uzun olan ilk yükleme süreleri. Bir bölüme yeni başladığınızda yüklemeler bayağı uzun oluyor (bir dakikayı buluyor). Ama bölüm içinde olduğunuzda tekrar yükleme diye bir şey yok, hemen kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz.

Müzikler de güzellik yönünden istisna değil. Düşmanların alarm durumuna göre sakin, tedirgin ve panik havasında geçen toplam 32 müzik var ve kesinlikle sıkmıyorlar. Ses efektlerinin de etkileyici olduklarını söylemeliyim.

Sonuç olarak, Desperados, Commandos'un açtığı yoldan emin adımlarla ilerliyor. Şu an boynuz kulağı geçmiş durumda ve türünün en iyi örneği. Commandos 2 gelince neler olur bilemem ama, Desperados herkesin mutlaka görmesi gereken bir oyun. ■ ■ ■

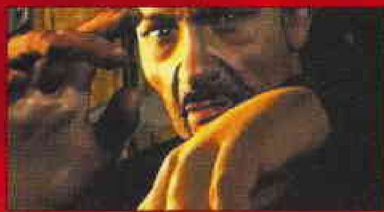
Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

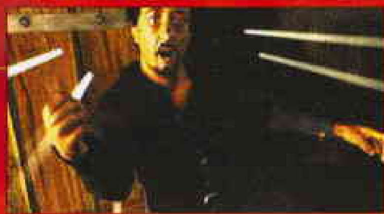
TEKNİK BİLGİ | **REALTIME STRATEJİ**

Bilgi İçin • www.desperados-game.com
Yapım • Spellbound
Dağıtım • Infogrames

Minimum Sistem • PentiumII 233, 64MB Ram, 4MB Ekran Kartı, 600MB HD Alanı

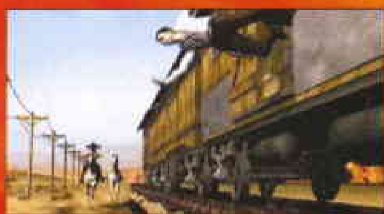
Multiplay • Yok





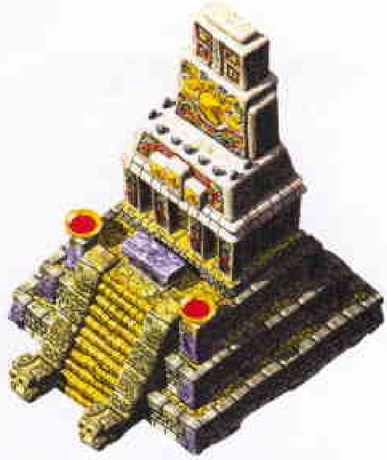












settlers4

Çadırlar kurulacak, ekmekler pişecek, balıklar kızaracak, madenciler terleyecek. Settlers'a bir kere daha merhaba deyin millet!

Settlers RTS türüne ilk farklı tadı getiren, diğer tüm benzerlerinden ayrı, savaş yerine ekonomi ağırlıklı öğeleriyle göze batan ilginç ve bir o kadar da eğlenceli bir oyundu. Ve bir kaç yüz bin kişi daha aynı şeyleri düşünüyor olmalıydı ki, Settlers 1'in ardından 2.si, arkasından da hızla 3.sü geldi, ve şimdi oyun 4. perdeyle devam ediyor değerli izleyiciler.

"Bana yalnız...

(sevgili insanlık bu yazıyı hayatında hiç settlers oynamamış, duymamış insanları da düşünürek yazıcam, haberiniz ola).

Settlers bir real time strateji arkadaşlar. Real time çünkü zaman oyuna girdiğinizden itibaren gerçek dünyayla orantılı olarak ilerliyor ve strateji çünkü oyun boyunca vermeniz gereken bir çok mikro ekonomik kararlar olacak ve bunlar da yönettiğiniz kabilenin tüm geleceğini doğrudan etkileyecek. Oyunun Starcraft, Red Alert gibi oyunlarla aynı kategoride olmamasının nedeni işte bu derin ekonomik yapı. Tabii her ne kadar oyunun çok büyük bir çoğunluğu böyle bir ekonomik sistemden oluşsa da diğerlerine oranla çok daha basitleştirilmiş ve sembolik savaş zamanları da her daim olmuştur. Blue Byte (kendileri yapımcı arkadaşlar olurlar) her Settlers'a biraz daha savaş elemanı katarak oyunu zenginleştirmeye çalışır durur. Bu sefer neler olmuş neler bitmiş Settlers camiasında, göreceğiz.

Morbus adlı kötü bir melek kendi yüksek Tanrısı'na karşı gelmiştir ve çok kutsal bazı kuralları çiğim çiğim çiğnemiştir. Her ne kadar inkar etse de savunması kabul görmemiş ve evrenin onun için olabilecek en iğrenç, en kötü, en berbat, en feci gezegenine sürgün olarak gönderilmiştir: dünyaya! Bu gezegende neredeyse her yer yeşilliklerle ve güzelliklerle doludur, ki bu da Morbus'a fiziksel acı vermektedir. Burada rahat yaşamanın tek koşulunun her yeri çöle çevirmek olduğunu çok geçmeden anlayan Morbus, güzel yardımcısı ve minionlarıyla beraber tüm dünyaya kasıp kavurmaya hazırlanır.

...güzel yönlerini gösteriyor: güzel.

İşte siz de sevgili Level halkı, birbirine düşman 3 kabileden (Romalılar, Vikingler, Mayalar) birini seçip önce diğerlerine karşı, sonra ise Morbus ve yandaşlarına karşı nefis bir mücadele vereceksiniz. Öncelikle daha önce bilmeyenler için söyleyeyim, bu 3 kabile olayı Settlers'da yeni bir özellik. Her kabile'nin ufak tefek bazı farkları olsa da genel olarak birbirleriyle aynılar (her birinin yaptıkları binalarda kullandığı malzemeler az çok değişiyor ve her birinin kendine özgü bir tane birliği var).

Daha önce iyi settlers tecrübeleriniz yoksa kesinlikle oyuna başladığınız zaman çuvallayabilirsiniz. O çizgifilm tadında tatlı ve renk cümbüşü grafiklere aldanmayın çünkü bu dünyada gelişip hayatta kalmak istiyorsanız, birbirbiriyle tamamen



etkileşim içerisinde olan büyük bir sistem yapmalısınız. Bu sistemin kuruluşu için tutorial'ların her birini sırasıyla oynamanızı şiddetle tavsiye ederim (şiddetle!). Yine de size genel olarak oyunun oynanışından bir kaç kesit sunayim. Binaları yapmanız için tahta ve taşa ihtiyacınız olacak. O yüzden önce bir "Woodcutter's Hut" yapmalısınız. Bu bina sayesinde adamlarınızdan bir tanesi ağaçları kesip burayı taşımaya başlar. Ama bu odunların sizin ihtiyacınız olan düzgün tahta parçaları haline gelmesi için bir tane 'Sawmill" yapmalısınız. Böylece binaların temel maddelerinden olan tahtayı elde ettiniz. Bu binalarda çalışacak elemanların malzemelerini de üretmelisiniz. Bunun için önce birer adet kömür ve demir madeni inşaa etmeniz lazım. Buradan çıkan saf demiri yapacağınız "Smelter's Factory"de kömürün yardımıyla kullanılabilir bir hale getire- →



SETTLERS 4	85

Grafik • Çizgifilm tarzındaki grafikleri oyunla uyum içerisinde, genel olarak daha önceki Settlers'lara göre daha canlı ve her şey daha belirgin. Kabilenizin her öğesini rahatlıkla izleyebiliyorsunuz.

Atmosfer • Grafik ve animasyonların daha yumuşak olması, iyi bir zoom sistemi ve başarılı bir oyun mantığı sayesinde atmosfer puanı yükseliyor, ama bitirdikten sonra yüz kere daha oynanan oyunlardan değil.

Ses • Sesler olması gerektiği gibi, doğa yaşantısına uygun. Müzikler ise muhteşem değil ama genel olarak canlı ve kesinlikle rahatsız edici veya sıkıcı değil.

Oynanabilirlik • Eğer daha önce hiç Settlers oynamadıysanız ve Tutorial'ları da kasamam diyorsanız, oyun mantığını baştan sona anlamanız bir iki saat sürebilir.









«Eski Settlers oyunlarına oranla **çok daha basitleştirilmiş** ve **sembolik** savaşlar biraz daha sembolik olmuş.»

TEKNİK BİLGİ **REALTIME STRATEJİ**

Bilgi İçin • www.blue-byte.de
Yapım • Bluebyte
Dağıtım • Bluebyte

Minimum Sistem • Pentium 200 MMX, 64 MB bellek

Multiplay • Internet

cek ve de en son bir "Toolmaking Works"ün yardımıyla demiri alet-edavata ya da silaha çevirebileceksiniz. Buradaki silahları "Barracks"a götürdüğünüzde eğer altınınızda varsa askeri birlikler üretmeniz mümkün olacak. Yok eğer altınınız yoksa, altın aramanız gerekecek ve bunun için "Geologist" yetiştirmeniz gerekecek. Geologistleri dağlara tepelere yolladığınızda size orada nasıl bir maden cevherinin yattığını bildirecek ve böylece eğer varsa altın madenini kurabileceksiniz. Ama buradaki işçilerin iyi çalışması ve altın çıkartabilmesi için onları beslemeniz gerekecek ve ekmek üretimine gireceksiniz. Bunun için bir buğday yetiştiricisi çıkartacak sonra bir yeldeğirmenin de bunu una çevireceksiniz ve deniz ya da nehir kenarına inşaa ettiğiniz çeşmeden çıkan suyla da fırına götürüp pişireceksiniz.

Nasıl ama? Herşey birbiriyle bağlantılı. Bu sadece bir örnek (gerçi bayağı büyük bir örnek), oyunda yapacağınız başka bir sürü bina olacak.

Bana kendini ...

Oyun boyunca bunları yaparken hemen farkedeceksiniz, adamlarınız üzerinde doğrudan bir kontrolünüz yok; yani ne Age of Empires'da ne de diğer savaş tabanlı RTS'lerde olduğu gibi adamlarınızı seçip belli bir komut veremiyorsunuz. Onun yerine siz ne napılması gerektiğini söylüyorsunuz. Yani bir bınayı yapmak istediğinizde sadece o binayı yandaki menüden seçip nereye koyacağınızı belirtmeniz yeterli. Adamlarınız hemen toplanıp gerekli malzemeleri alacaklar, ve oraya gidip inşaata başlayacaklar. Bina bittiğinde de içlerinden biri hemen gönüllü olarak o binanın işlemesini üstlenecek ve orada çalışmaya başlayacak. Gördüğünüz gibi her şey otomatik, tabii ki bu kural bazı özel birliklerde ve askerlerde bozuluyor. Yani bir Geologist'i ya da bir Swordsman'ı alıp istediğiniz yere götürebilirsiniz, ama yine onlar yapacakları bir iş olduğunda sizden bir komut almadan o eylemi hemen yerine getireceklerdir (mesela bir düşman gördüğünde ya da bir dağın çevresindeyse maden aramak için (bu arada zeten isteseniz de bu komutları veremezsiniz, sadece oraya gitmesini isteyebilirsiniz, gerisi otomatik)).





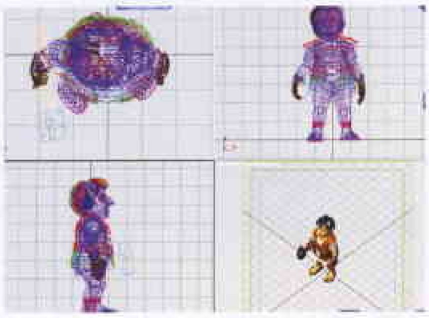
Gördüğünüz gibi oyunun kalbi bu binaları düzgün bir şekilde yapmakta ve işler hale koymakta atıyor. Bakınız düzgün bir şekilde dedim, çunkü binaların mimari olarak nerelere yapıldıkları da çok önemli. Birbiriyle ilişkileri olan binaların maksimum derecede yakın olmalarına dikkat ederseniz bir binanın ihtiyaç duyduğu maddenin taşınma işlevi uzun sürmez (yine bu taşınma işlemi otomatik olarak adamlarınız tarafından yapılacaktır, hiç merak etmeyin. Bu arada devamlı böyle adam falan diyoruz da, hiç aklınıza gelmiyor mu, nereden çıkıyor bunlar? Ne yazık ki olay Cultures'daki kadar eğlenceli ve gerçekçi değil. Tüm adamlarınız erkek, ve siz bir ev yaptığınızda birden 10 tanesi hiçbir doğma gelişme süreci yaşamadan beliriyor. Eksi puan.

...olduğu gibi gösteriyor: Gerçekten güzel." – Ö.A.

Settlers hakkında daha söylenecek çok şey var, ama bir yandan da yok. Var çünkü oyunun içeriği hakkında anlatılması gereken bilgi ve taktik miktarı oldukça fazla; yok çünkü hem yerimiz az hem de bunları sizin keşfetmeniz daha zevkli ve güzel.

Son olarak diyebilirim ki, Settlers son zamanlarda Cultures'la beraber RTS türünde yapılmış en iyi oyunlardan biri.

Gökhan&Batu | gokhab@level.com.tr


evildead: hailtotheking

Bir ölüyü defalarca hortlatıp, defalarca öldürürseniz olacağı budur işte; rahat bırakın merhumu artık...

Eğer 20 yaşın üzerindeyseniz veya korku filmlerine meraklı biriyseniz kesinlikle Evil Dead serisini biliyorsunuzdur. İzlememiş olsanız bile serinin ünü bir şekilde kulağınıza çalınmıştır. Benim Evil Dead ile tanışmam video kaset kiralanan günlere denk geliyor (belki Exorcist gibi o da tekrar vizyona girer). Hafta sonları peder bey söylemesi ayıp iki torba kasetle gelir ve Pazartesi de aynen geri götürürdü. Serinin birincisi The Evil Dead tam bir ergenlik dönemi filmiydi bence; hani şu genç kızların ve erkeklerin bir eve toplanıp çığlık çığlığa izlediği filmlerden. Hatta bu tarz filmlerden hızını alamayanlar, arkadaşlarına (özellikle kızlara) pis şakalar yaparak (dolaba saklanmak gibi) sakinleşirlerdi. Ne günlerdi onlar! Şu an esas benim merak ettiğim Evil Dead'in yaratıcısı Sam Raimi, Hail to the King'i gördü mü? Gördüyse ne dedi? Tahminimce, bir 'yazıklar olsun!' ifadesi takınmış ve 'Ölünün Kitabı'ndan birkaç şey mırıldanmıştır...

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING	53

Grafik • Grafikler teknolojisinin oldukça gerisinde. Çözünürlük maksimum 640x480 ve arka planlar oyunun PS köklerini ortaya çıkarıyor.

Atmosfer • Evil Dead serisinin atmosferini bulmayı düşünüyorsanız, büyük bir düş kırıklığı sizi bekliyor demektir. Birkaç ekran hariç oyunun hiçbir numarası yok.

Ses • Ash sanki radyodan konuşuyor; filmdeki haliyle alakası yok. Aynı müzik devamlı çalıyor. Elektirikli testerenin sesi ekmek kesme bıçağı gibi çıkıyor.

Oynanabilirlik • Kötü yerleştirilmiş kameralar ve tabii ki kötü oynanabilirlik. Bakış açınızdan dolayı ağız tadıyla kesip biçemiyorsunuz. Zombiler çok can sıkıcı.

Uyarlamanın da bir adabı olur yani...

Oyunumuz Evil Dead: Hail to the King, serinin ikinci filmi olan Dead by Dawn'dan uyarlanmış (filmin fragmanını izleyebiliyorsunuz); hatta filme o kadar sadık kalmış ki yapım aşamasında filmin çekildiği yılın yani 19 sene öncesinin teknolojisini kullanmayı tercih etmiş. Tamam, biraz abarttım ama oyun gerçekten de günümüz teknolojisinden oldukça uzak. Hail to the King'i, benzer bir oyun olan Capcom'un Resident Evil'ıyla (1996) bile aynı kefeye koymak zor. Neyse, teknik konular birazdan. Oyun, filmin kaldığı yerden uyduruk bir bağlantıyla devam etmeye çalışmış; serinin esas oğlanı Ash, gördüğü kabuslardan dolayı her şeyin başladığı o kulübeye bir kez daha geri döner. Bu sefer eşi de yanındadır. Oyunun başlamasıyla hatunun kaçırılması bir olur. Bunun üzerine kahramanımız bir kez daha elektrikli testere olayına girer ve geceye dalar...

Amacınız tabii ki karınızı bulmak ve zombileri geldiklere yere postalamak. Bunun yapmak için kara büyü kitabı 'Necronomicon ex Mortis'in eksik sayfalarını bulmalısınız. Oynanış Resident Evil'a çok benziyor, daha doğrusu benzemeye çalışıyor. Kameralar öyle yerlere konulmuş ki adam gibi bir perspektif almanız çok zor. Tabii bu durum zırt pırt üzerinize çullanan yaratıkların hiç ama hiç umrunda değil; onların tek derdi iç organlarınızı vücudunuzdan ayırmak. Kısacası oynanabilirlik

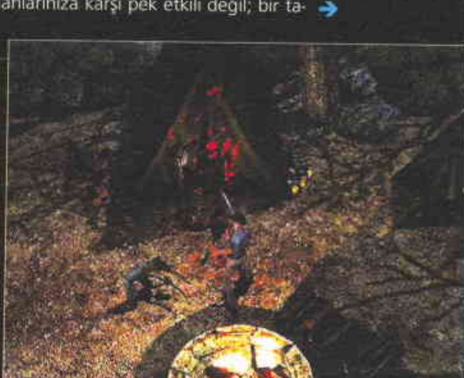


tam bir cehennem. Karşınıza çıkanı kesip biçmenin yanı sıra bulduğunuz bazı şeyleri birtakım yerlerde kullanarak oyunun adventure egosunu tatmin etmiş oluyorsunuz. Ama genellikle gecenin çocuklarından paçayı kurtarmak tüm vaktinizi alıyor. Inventory'niz tam bir rezalet; anlatmıyorum, sürpriz olsun. Oyuna başlarken aldığınız ve inventory'nizde duran ses bantı oyunu kaydetmenize yarıyor. Yalnız istediğiniz zaman save yapamıyorsunuz; önce bir sandık bulmanız gerekli (nası yani?).

Aynı anda iki elinizi kullanabiliyorsunuz. Silahlarınız arasında elektrikli testere demirbaş olmak üzere tabanca, shotgun ve kriket sopası gibi olaylar var. Tabii en etkilisi mazotla çalışan biricik elektrikli testereniz; zombilerden birine taktınız mı parçalara ayırana kadar bırakmıyor. Yine de silahlarınız düşmanlarınıza karşı pek etkili değil; bir ta- →











TEKNİK BİLGİ **ACTION ADVENTURE**

Bilgi İçin • www.thq.com
Yapım • Heavy Iron Studios
Dağıtım • THQ

Minimum Sistem • : Pentium II-300, 64MB Ram, 600MB sabit disk alanı, 8MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok

nesini indirmek için 7-8 vuruş yapmanız gerekiyor. Oyunda, filmdeki karakterlerden sadece Ash yer alıyor. Bence diğerleri de bir şekilde kurguya girmeliydi, o zaman belki oyun daha bir adventure havasına bürünebilirdi.

Kan Yok Mu Kan?

Oyunu yüklerken sağlam Evil Dead ortamları görüyor ama oyuna başlayınca tam bir düşkırıklığı yaşıyorsunuz. Maksimum çözünürlük maalesef 640x480 ve arka planlar oyunun bir PS devşirmesi olduğunu ilk anda belli ediyor. Renklerin bulanıklığından dolayı karakterler (yani Ash ve leşleri) arka plana karışıyor ve meda renk yetersizliğinden dolayı anlaşılmıyor; anlaşılsa bile keyif vermiyor. Gölge ve ışık birkaç yerde iyi kotarılmış ama hepsi o kadar.

Seslerin de pek parlak olduğu söylenemez. Ash'i orijinal Ash (serinin bir türlü ölmeyen aktörü Bruce Campbell) seslendiriyor ama bu işi o kadar isteksiz yapıyor ki seslendirmeyi bir Pazar sabahı kahvesini yudumlar ve gazeteye göz atarken yaptığını düşünebilirsiniz. İşin komik yanı Ash'in o kült replikleri aynen Duke Nukem 3D'de kullanılmış ve oyuna apayrı bir hava katmıştı. Nedense aynı şeyi doğrudan Evil Dead konseptini kullanan bir oyun için becerememişler. Durmadan tekrar eden müzikler, filmlerin stresli sahneleri için hazırlanmış gibi; ani inişler ve çıkışlarla dolu. Ama onların da oyuna heyecan kattığını söylemek biraz zor. Ayrıca insan bir Evil Dead oyununda shotgun ve elektrikli testere efektlerinin çok daha sağlam olmasını bekliyor. Geceye ait herhangi bir ses duyamamanız da ayrı bir konu.

Hail to the King, teknik anlamda çok huysuz bir oyun. DirectX 8.0 olmadan çalışmıyor, Voodoo 1-2 kartlarını beğenmiyor ve gamepad opsiyonu olması gerekirken sadece klavyeyle oynamaya izin veriyor.

«Karşınıza çıkanı **kesip biçmenin** yanı sıra bulduğunuz objeleri saçma sapan yerlerde kullanarak oyunun **adventure egosunu** tatmin ediyorsunuz.»

kan derinliği diye bir olay söz konusu değil. Ayrıca gördüğünüz bir objeyi almak için doğru pikseli tıklayana kadar göbeğiniz çatlıyor. Durum böyle olunca korku yerine sıkıntı vücudunuzu sarıyor ve oyunu bir dergide yazmak için incelemiyorsanız birkaç saatte başından kalkıyorsunuz. Aslında çeşitli insan organlarının güzelce etrafa serpiştirildiği sahneler var ama onlar Maalesef Hail to the King ölüyü canlandırmak için doğru sözcükleri bulamamış veya bulmuş ama onları yanlış telafuz ediyor. Belki Evil Dead serisinin hatrına şöyle bir bakabilirsiniz ama herhalde arkadaşlarınızla toplanıp üçlemeyi bir kez daha izlemek çok daha zevkli olur. ■ ■ ■

Güven Çatak I guven@level.com.tr





'Ölü'nün Üçlemesi

Belki izlemişsinizdir ama biz yine de Sam Raimi'nin korku sinemasına kazandırdığı bu kült seriye kısaca bir göz atalım dedik...



The Evil Dead (1982)
Her şeyin başladığı film. Beş kolej öğrencisi hafta sonunu geçirmek için ormanın derinliklerinde bir kulübe kiralar. Gençler terkedilmiş kulübede takılırken Book of Dead diye bir kitap bulur. Kitabı ortaya çıkaran arkeolog bazı bölümleri çevirerek bir banda kaydetmiştir. Bizimkilerin 'play' tuşuna basmasıyla latince kelimeler ağaçların arasında yayılır ve 'birilerini' uyandırır. Şenlik başlamıştır: evdeki hatunlar tek tek sapıtır, hatta birisine bir 'ağaç' tecavüz eder. Erkekler, sevgililerini doğramak zorunda kalır. Fazla vücut sıvıları evin her yerine saçılır. Zombilerin elinden bir tek esas oğlan Ash kurtulur (o da şüpheli bir şekilde)...



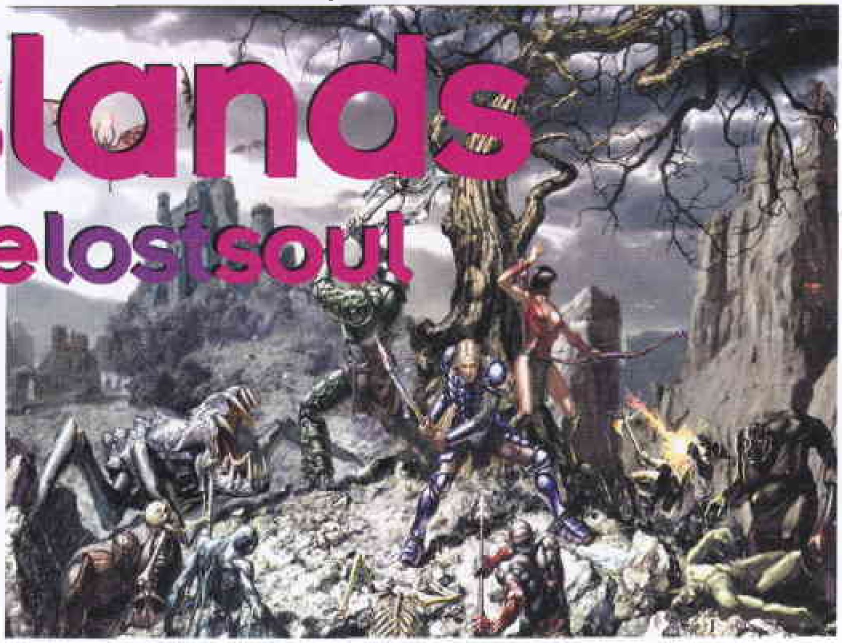
Evil Dead 2: Dead by Dawn (1987)
Bence serinin en eğlenceli filmi. Konu aşağı yukarı aynı: ortada yine bir kitap ve yine bir bant var. Ama bu sefer her şey ilk beş dakika içinde başlıyor: teyp açılır, ölüler uyanır ve oyuncular kötülüğün etkisi altına girer. Ash, sapıtıp kendisini öldürmeye çalışan elini keser ve yerine bir elektrikli testere takar. Diğer eline de bir 'shotgun' alınca katliam start alır. Zebanileri geldikleri yere geri göndermek için Ash'in kitabın kayıp iki sayfasını bulması gerekir ve bulur da. En sonunda büyülü sözlerin söylenmesiyle doğaüstü bir boyut kapısı açılır ve ne var ne yok (Ash de dahil) içine çekip Orta Çağ İngiltere'sine götürür! Filmin replikleri Duke Nukem 3D'de aynen kullanılmış.



Army of Darkness (1992)
Tahmin edeceğiniz gibi film Orta Çağ'da başlar. Ash gökten inip birkaç ölünün icabına baktığı için kahraman muamelesi görmektedir. Herkes 'Book of Dead'in peşindedir; insanlar, ölüler ve tabii ki eve geri dönmek için kitabı bulmaktan başka çaresi olmayan Ash. Kahramanımız elektrikli testeresi ve 'ateşli çubuğu' ile ortamlara akar; kitabı bulur ama sözleri yanlış hatırlayınca ölüler bir güzel ayaklanır. Tüm bunlar yetmiyormuş gibi bir de 'Kötü Ash' ile savaşmak zorundadır! Bir sürü ölü poposu tekmeledikten sonra Ash kendi zamanına dönmeyi başarır ve THE END. Serinin bu son bölümü bir korku klasiği olmaktan çok fantastik bir macera filmi havasında.

evilislands
curseofthelostsoul

FRP diyarları biraz daha mı hoş gözükmeye başladı?



Mitolojinin bütün ilahları bu oyunu oynamamam için birleşmiş olmalı. Bu oyunu tam 5 ayrı makinaya yükledim. Sorun konfigürasyon yetersizliği değil. Yüklediğim makinaların hepsinde bir sorun çıktı. En sonunda geldim yine kendi emektar makinama. Çöke möke çat pat epey bi oynadım. Hatta bu yüzden bu yazımı bile biraz geç teslim ediyorum. Sanırım yazdıktan sonra da oynamaya devam edeceğim. Genelde RPG oyunlarına fazla sıcak yaklaşmam. Çok vakit aldıkları ve bir sürü dialogla uğraştırdıkları için pek ilgimi çekemiyor. Bu yüzden etraftan çok tepki alıyorum. Yine de daha çok Diablo tarzı action içeriği fazla oyunları tercih ediyorum. Evil Islands'da sanırım bu yüzden tam bana göre. Oyun tam anlamıyla bir Baldur's Gate, Diablo karışımı. Bir de birçok farkı beraberinde getiriyor. Nasıl mı?

Bir RPG'de öncelikle sağlam konu,

Lazımdır. Evil Islands bu konuda pek de başarılı değil. Hikaye bir karakterin bir kıyıda uyanması ile başlıyor. Karakterimiz geçmişi hakkında hiçbir şey hatırlamıyor. Tek bildiği şey isminin Zak olduğu. Uyandığı yere yakın bir köye ulaştıktan sonra maceralar başlıyor. Köydeki insanlar Zak'ın Seçilmiş Kişi (Matrix'de Neo'nun olduğu gibi) olduğuna inanıyorlar ve şeytani güçlerle savaşmak için yardım istiyorlar. Zak'da tabiki bu istekleri yerine getiriyor fakat bir yerden sonra Seçilmiş Kişi olmadığına inanıyor. Hikayenin asıl ilginç olduğu yer ise Orc'larla insanlardan bir grubun iş birliği yaptığını öğrendikten sonra oluyor. Zaten bir yandan da köydeki insanlar arasında kavgalar var ve bu konular hakkında sürekli dedikodu, çamur atma şeklinde atraksiyonlar oluyor. Buyrun size Brezilya dizisi...

Bilgi ekranlarıyla ilgili tek bir ufak şikayetim daha var. Inventory'nizi oyunun istediğiniz yerinde açamıyorsunuz. Sadece kasabalarda ve bir alanı terkederken açabiliyorsunuz. Bunun anlamı sürekli silah değiştirememeniz ya da armor giyip çıkaramamanız. Çünkü bunun dışındaki işlemler zaten sadece şehirde yapılıyor. Bu üzerinizdekileri değiştirme olayı da sizi çok rahatsız etmiyor. Yani ilk anda garip gelse de sonra hiçbir sorun olmadığını farkediyorsunuz.

Konudan sonra kendine has özellikler gelir

Evil Islands karakter sistemine değişik bir tarz getirmiş. Oyunun Baldur's Gate veya Diablo'dan ayrılan taraflarından en büyüğü bu. Karakterlerin belli bir sınıfı yok. Karşınızda insanlar, orclar veya goblinler var ama kullandığınız karakterin belli bir sınıfı yok. Hangi özelliklerini geliştirirseniz o konuda ustalaşıyor. Bu durumda siz karakterinizi bir Ranger, bir Mage veya bir Fighter olarak yetiştirebilirsiniz. Karakterin özellikleri bildiğimiz RPG'lerdeki gibi. Değişiklik olarak Diablo'ya benzer Stamina'nız var. Bu Stamina bütün harcayacağınız enerji için kullanılıyor. Koşmak ve büyü yapmak en çok Stamina harcayan işlemler. Combat sırasında Stamina az harcanıyor. Yürürken veya sürünürken ise harcanmıyor ama aynı zamanda dolmuyor. Bu sırada karakterimizin Commandos tarzı eğilme ve yerde sürünme hareketleri de olduğunu ekleyeyim. Bu düşmanlara sessiz yaklaşmak veya görünmeden sıvışmak için kullanılıyor. Düşmanlara sessiz yaklaşmak ise backstab'le daha fazla damage vurmak veya ceplerinden birşeyler aşırmak için kullanılıyor.

Hazır combatlara girmişken biraz da onlardan bahsedeyim. Evil Islands alışılmadık bir hasar şeklini beraberinde getiriyor. Karşınızdaki düşmanın spesifik bir yerine vurabilmeniz mümkün. Bunun başta yararı yok gibi gözüküyor. Çünkü amaç düşmanı öldürüp yola devam etmek. Ama oyunun ileriki bölümlerinde bunun böyle olmadığını anlıyorsunuz. Örneğin düşmanın silahı tuttuğu ko- →

EVIL ISLANDS: CURSE OF THE LOST SOUL 83

Grafik • Bir RPG oyunun için fazla iyi efektler ve animasyonlar. Şımardım. Artık hep böyle olsun hepsi...

Atmosfer • Grafiklerin 3D olması ve diyaloglardaki canlılık atmosferi üst düzeyde tutmaya yetiyor.

Ses • Müzik için çok iyi yönde yorum yapılamaz ama sesler ve diyaloglarda pek bir kusur yok. Yeterli değil mi?

Oynanabilirlik • Beni ilk Baldur's Gate zamanından beri RPG'ye çekebilen ilk oyun olduğunu söylesem?











TEKNİK BİLGİ **FRP**

Bilgi İçin • http://www.evil-islands.com/
Yapım • Nival Interactive
Dağıtım • Fishtank Interactive

Minimum Sistem • PII 233, 64MB RAM, 3D Kart

Multiplay • Yok

«Sanırım ilk Baldur's Gate zamanında bıraktığım FRP dünyasına yavaş yavaş geri dönüyorum.»

luna vurmak onun size verebildiği hasarı azaltıyor. Bacağına vurmak kaçmanız gereken yerlerde çok işe yarıyor. Kafaya vurmak ise direk critical olarak adlandırılıyor ve çoğunlukla yüksek hasar veriyor. Aynı şekilde sizin de aldığınız hasarlar vücudunuzda 6 ayrı bölümde gözüküyor. Bu daha önceden zaten olan birşeydi. Fakat kafaya critical bir darbe alıp bir kerede 40 damage yemek hiç de adil olmayabiliyor. Son olarak oyunu istediğiniz yerde durdurabiliyor ve emirleri sıralayıp devam edebiliyorsunuz. Evet, tam Baldur's Gate gibi ama olayı o kadar turn based şekle indirgemiyor. Hatta ben sadece kamera açısını değiştirmek için kullanıyorum bile diyebilirim.

Oyunun başlarında aldığınız questler ona buna ayak işi yapmak şeklinde. Her ne kadar Seçilmiş Kişi olsanız da oyunun başında biraz experience kazanabilmeniz için böyle basit görevler olmalı. Karizmayı dağıtmadan önemli bir görevmiş gibi onun bunun çekicini taşıdıktan sonra sıkı görevler gelmeye başlıyor. Bu görevler de şehirdeki dükkanın sahibinin eşyalarını bulduktan sonra oluyor çünkü bu amca size eşyaları geldikten sonra birşeyler satmaya başlıyor. Zaten sizin birşeyler alacak paranız da ancak baya bi ilerledikten sonra oluyor. Bu arada ilk görevlere ayak işi dediğime bakmayın. Başlarda çok daha fazla zorlanıyorsunuz. Dükkana geri dönersek Evil Islands'a özel bir iki şeyler daha karşılaşıyoruz. Birincisi kazandığınız experince'ları paraymışçasına harcayarak skillerinizi geliştiriyorsunuz. Yani mesela 300 exp'e backstab skillinizi arttırıyorsunuz veya konuşma yeteneğinizi geliştiriyorsunuz. İkinci değişik şey ise silah ve büyülerinizi kendinizin yapabilmeniz. Elinizdeki bir büyü veya silaha özel materyalleri kullanarak yeni özellikler eklemek veya o silah veya büyüyü güçlendirmek mümkün. Bu da kesinlikle çeşitliliği arttırıyor. Tekrar oynanabilirlik gittikçe yükseliyor.

O da bitince göze hoş gelmesi kalır geriye

Gelelim oyunun en büyük özelliklerinden bir başkasına. Ne kadar çok özelliği varmış değil mi? Anlat anlat bitmiyor. Ben olsam bi daha baştan okurum yazıyı. Oyunun tamamen 3D bir motor üzerine yapılmış. Ve bence bir RPG oyunu için olabilecek en makul 3D motorun üzerine yapılmış. Oyunun içinde hemen hemen serbest dolaşabiliyorsunuz. Hemen hemen dememin sebebi tam yeryüzüne paralel duramamanız ve zoom'un çimlerin içine girememesi. Ama kamera açıları her açıdan yeterli gözüküyor. Dışarıdan Starcraft oynuyor havası veren görüntülerin zoom yapınca aslında ayrıntılı kaplamalardan oluştuğunu görüyorsunuz. Karakter animasyonları çok başarılı. Gece ve gündüz ve günün alacakaranlık gibi diğer vakitlerini en iyi görebildiğim oyun desem sanırım yanlış olmaz. Evil Islands büyülerin efektlerinden yağan yağmura kadar grafik konusunda çok başarılı bir çalışma. Oyundaki her ayrıntının seslerine oldukça dikkat edilmiş olması ve başarılı diyaloglar beni bu güzel grafiklerin yanında daha da mutlu etti. Belki müzikler konusunda biraz daha çalışılabilirdi. Şaheser müzikler oyunun unutulmasını zorlaştırırdı.

Daha iyisi konusunda bir yorum yapmayıp oyunun teknik açıdan her şekilde fazlasıyla yeterli olduğunu düşündüğümü söylemek istiyorum. Ayrıca beni bir oyunda en mutlu eden şey ayrıntılara dikkat edildiğinin bir şekilde belli edilmesidir. Ne kadar iyi düzeltildiği bir yana dursun. Çok fazla kötü yanıyla karşılaşmadığım bu oyunu önüme gelene tavsiye edebilirim. Sanırım ilk Baldur's Gate zamanında bıraktığım RPG dünyasına yavaş yavaş geri dönüyorum. ■ ■ ■

Onur Bayram I onur@level.com.tr







threekingdoms fateofthedragon

Üç Çinli generalin iktidar kavgası...



Gerçek zamanlı strateji oyunları uzun zaman sadece kurgusal ordular ve olayları konu almakla yetindi. Bu oyun türü uzun bir süre tank ya da Orc sürülerinin ekranda büyük gürültülerle yok olduğu kan banyoları olmaktan kurtulamadı. Tabii bunun kötü bir şey olduğunu söylemiyorum, ama onbininci Warcraft ya da C&C klonunu da oynadıktan sonra insan daha farklı birşeyler görmek istiyor. Nitekim Age of Empires piyasaya çıktığı anda bir klasik olmuştur, çünkü her açıdan daha detaylı, daha gerçekçi bir yapıya sahiptir. Dünya tarihinde yeri olan milletlere hükmetmek ve tarih kitaplarında görülen birimleri savaşa sürmek hemen herkesin ilgisini çekmiştir. Ve fakat her zaman başarılı olanın taklit edilmesi kaçınılmazdır, nitekim Age of Empires satış rekorları kırmaya başlayınca, çoğu yapımcı C&C klonlarından vazgeçip AoE klonlarına yönelmeye başlamıştır. Bu arada, sanırım tüm yazı boyunca oyunların tam isimlerini tekrar tekrar yazmanın gereksiz olduğunun siz de farkındasınız, o yüzden geleneksel kısaltma yöntemine başvuracağız.

Ejderin kaderi...

Belki bilirsiniz, ejderha çağlardır Çin hanedanlarının ve haliyle Çin'in resmi sembolü olarak kullanılmıştır. Bu yüzden bu oyun adını ejderhanın, yani Çin'in kaderini belirlemek için çarpışan üç generalin macerasından esinlenerek alıyor. Oyun milattan sonra ikinci yüzyılda Çin'de geçiyor. Uzun süredir Çin'i yöneten Doğu Han Hanedanlığı yeteneksiz yöneticiler ve tabii ki ortaya çıkan otorite boşluğu sonucunda oluşan iç çekişmeler sonucu gücünü tamamen yitirmiştir. Her ne kadar oyunda adı pek geçmese de, o dönemde Türk boylarının Çin hanedanlıklarını sık sık ciddi biçimde bunalttığı bilinmektedir. Genellikle göçebe hayatı süren Türklere karşı her yolu deneyen Çin hanedanları, yerleşik hayat tarzları ve düzenli ordularının sağladığı avantajlara rağmen her zaman başarı sağlayamamışlardır. Çünkü genellikle kendi içlerinde de her zaman süre gelen iktidar kavgaları yaşamışlardır, bu da monarşik düzenin kaçınılmaz yan etkilerinden biridir. Nitekim Doğu Han Hanedanlığı gücünü yitirmeye başladığı anda yerel ayaklanmalar patlak vermiş, sonunda üç generalin arasında paylaşılan ülke uzun zaman iç savaş ve karmaşadan kurtulamamıştır. İşte bu oyunda o üç generalin hikayesi anlatılmaktadır.

Tanıdık bir yüz...

FoD pek çok açıdan AoE benzeri bir oyun yapısına sahip, ne var ki benzerlikler çok da ileri seviyede değil. Yakınlarda piyasaya sürülen bir başka strateji olan America ile de büyük benzerlikler gösteren FoD, birçok çağı değil, sadece kısa bir zaman dilimini konu alıyor. Ayrıca oyunda bulunan üç farklı tarafın birbirinden hemen hiç farkı yok, çünkü üçü de Çinli, bu da oyunu çok tek düze kılıyor. AoE oynarken her milletin güçlü ve zayıf yanlarını kullanmanız, ayrıca kendilerine has birimlerinden faydalanarak değişik taktikler uygulamanız gerekirken, FoD oyuncuya böyle bir seçenek sunmuyor. Burada karşımıza çıkan en önemli farklılık olayların aynı anda birden fazla haritada →









THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON **45**

Grafik • Grafikler tamamen bitmap, ancak bina ve harita tasarımları olması gerektiği kadar iyi değil. Ayrıca birimler çok küçük ve hepsi de birbirlerine benziyor.

Atmosfer • FoD çok zayıf bir oyun atmosferine sahip, doğrusu oyuncuya kendini bir ulusun kaderini belirliyormuş gibi hissettirecek hemen hiçbir unsur mevcut değil. Çok çabuk sıkılabilirsiniz.

Ses • Birimlerin ve binaların ses efektleri oldukça zayıf. Özellikle savaşlar bu açıdan son derece cansız geçiyor. Müzikler ise varla yok arasında, akılda kalan hiçbir tarafı yok.

Oynanabilirlik • Birimlerin yapay zekası çok kötü, ayrıca bazı işlemleri otomatiğe bağlayamamak can sıkıcı oluyor. Savaşlar ise inanılmaz düzensiz ve sıkıcı, yani oynanabilirlik pek yüksek değil.











geçiyor olması. Ekranın sağ ve sol yanlarında bulunan pencerelerden aynı anda iki farklı haritayı takip edebiliyorsunuz. Bu haritalardan biri ana şehrinizin, diğeri ise dış dünyanın ya da düşman şehrinin haritası olabiliyor. Şehirler kendiliklerinden büyük surlarla korunmuş bir şekilde bulunuyorlar, birimler bu surların üzerine çıkabiliyor ve savunma yapabiliyorlar. Birimlerinizi ana haritaya çıkarmak için şehir dışına giden yolu izlemelerini söylemeniz yeterli, böylece dışarıya çıkarak diğer bölgelere de saldırabiliyorsunuz. Ana harita üzerinde büyük şehirlere giriş noktaları birer kuleyle belirtiliyor. Bir de küçük kasabalar var ki, bunlara adamlarınızı sokarak ele geçirebiliyorsunuz. Ancak bu kasabalar sadece vergi veriyor, başka bir üretim yapmıyorlar, yine de bazen senaryoyu bitirebilmek için bunları ele geçirmeniz gerekiyor.

TEKNİK BİLGİ **REAL TIME STRATEJİ**

Bilgi İçin • www.eidos.com
Yapım • Overmax Studios
Dağıtım • Eidos

Minimum Sistem • Pentium 200, 32 MB RAM, 2 MB grafik kartı, 110 MB sabit disk alanı.

Multiplay • Var

Hadi asker yetiştirelim...

FoD her strateji gibi kendi içinde iki bölüme ayrılıyor, üretim ve savaş. Tabii oyuna bir miktar diplomasi de katılmış, ama gerçekten de bu öyle çok iyi tasarlanmış ve faydalı bir seçenek sayılmaz. Üretim olayı çok detaylı tasarlanmış, ancak eğer adım adım herşeyi kendiniz yapmayı sevmiyorsanız o zaman bu iş canınızı sıkabilir, çünkü üretimi otomatiğe bağlama imkanı maalesef oyuncuya verilmemiş. Burada hemen kiralayabileceğiniz kahramanlardan da kısaca bahsedelim. Oyun boyunca elinizde bir ana kahramanız var, bu da seçtiğiniz tarafı yöneten general oluyor. Ancak onun dışında senaryo boyunca bazı tarihi açıdan önemli kişiler de size katılıyor. Ayrıca çeşitli kahramanları kiralamanız da mümkün. Bu kahramanlar tabii ki oldukça güçlüler ve savaşta oldukça faydalı olabiliyorlar, ancak daha da önemlisi üretim ve benzeri konularda onları bakan olarak atamadıkça bazı işleri gerçekleştiremiyorsunuz.

Hadi askerleri savaştırıp öldürelim...

FoD üretim açısından çok detaylı tasarlandığı için çeşitli sınıflara mensup askerleri üretmek pek basit ve hızlı bir işlem sayılmaz. Ancak bunları savaşta yitirmek oldukça kolay, özellikle de FoD'un savaş bölümü üretim kadar detaylı tasarlanmadığından bu oyunda savaşlar gerçekten çok can sıkıcı olabiliyor. Herşeyden önce birimlerin yapay zekaları gerçekten de acınası durumda, bazen dümdüz ovada yolu şaşırabiliyorlar. Üstelik birimlerinizi herhangi bir şekilde sıralamanız da mümkün değil, bu da savaşların karmakarışık yürümesine sebep oluyor. Oyun grafikleri genel olarak idare edebilir durumda, ancak birimler hem çok küçük, hem de çok kaba tasvir edilmişler. Tarafların birimlerini birbirlerinden sadece giydikleri gömleklerin rengi ayırıyor denebilir, bu da büyük bir çatışmada kimin ne yaptığını anlamayı imkansız kılıyor. Üstelik savaşlar oldukça ağır ve sarsak bir biçimde gerçekleşiyor, doğrusu ilk Warcraft bile bu açıdan FoD'dan çok daha iyiydi desem yalan olmaz.

Sonuç olarak...

FoD aynı anda birçok şey olmaya çalışıyor, ancak ne var ki maalesef çoğunda pek başarılı olamıyor. Mesela tıpkı Starcraft gibi üç farklı taraf kullanarak olayları anlatmaya çalışıyor, ama aslında temelde üçü de aynı taraf olduğundan bunun pek bir anlamı olmuyor. Öte yandan tıpkı AoE gibi tarihı gerçeklere dayanan bir oyun olmaya çabalıyor, ancak oyunda geliştirebildiğiniz teknolojilere şöyle bir bakınca, bunun da pek başarılamadığını farkediyoruz. Grafikler tamamen bitmap tabanlı, tıpkı tüm benzer oyunlarda olduğu gibi, ancak AoE ve benzeri kaliteli yapımlarda rastlanan görsel güzellikten bu oyunda maalesef pek eser yok. Eh, her ne kadar ilk bakışta farklı gibi görünse de, aslında konu da çok ilgi çekici değil. Sonuç olarak tahta kurulmak için birbirinin gırtlağını sıkan tuhaf isimli üç Çinli'nin ne yaptığı şahsen beni o kadar da ilgilendirmiyor. Ama tabii bunun da meraklısı bulunabilir herhalde. Ve aslına bakarsanız oyun daha iyi olsaydı üç Çinli kafadarın macerası benim de ilgimi çekebilirdi, ancak maalesef oyun o kadar iyi değil. Yine de AoE tarzı birşeyler arıyorsanız bir bakmak isteyebilirsiniz. Ne demiş atalarımız? "Koyunun olmadığı yerde, keçiye Abdurrahman Çelebi denir!" ■ ■ ■

M. Berker Güngör I gberker@level.com.tr

LEVEL SHIT

startrek awayteam

Etinden, sütünden, yününden...

Tamam, şu fazeri burnumdan çekin, itiraf edeceğim! Ben bir bilim-kurgu bağımlısıyım, kabul ediyorum! Günde en az üç defa Darth Vader'dan çeşitli replikleri mümkün olduğunca benzer bir ses tonuyla üstüne basa basa tekrarlarım! Kahve yapmak için mutfağa giderken Hyper-Jump yapan Enterprise benzeri tuhaf ses efektleri çıkartarak etrafta çalışanların tuhaf ve korkulu bakışlarına hedef olurum! Yazın sineklere ılaç sıkarken lazer topu ya da proton torpidosu taklidi yapmazsam hiçbirini vuramadığımı da uzun zaman önce farkettim! Ve motorsıkletle sıkışık trafikte slalom yaparak ilerlemeyi bılgısayarda TIE-Fighter oynarken, araba parketmeyi ise Mech Warrior simülasyonları sayesinde öğrendim! Ama kardeşim, bu benim aptal olduğumu göstermez ki! Hele üzerinde Star Trek yazan her naneyi sorgusuz sualsiz yutacağımı hiç göstermez! Söyleyin bana, neden ben tam Trek oyunları artık yüzüne bakılır hâle geldi diye düşünürken, kalkıp Away Team gibi bir denyoluk yaptınız ey programcılar? Neden be adam neden? RAAAAAHHHH!!!!!







Kaptan! Tarayıcılarda bir dandiklik var!

Peki Away Team neden kötü bir oyun? Sanki birileri oyunun taslağını hazırlamış ama, bitirmeden piyasaya sürmüş gibi görünüyor. Bu hissi öncelikle oyun grafikleri veriyor insana. Benzer oyunların birer tabloyu andıran çevre tasarımları yanında bu oyun öyle sönük ve renksiz kalıyor ki anlatamam. İlk X-COM bile bundan çok daha çekici grafiklere ve ilginç harita tasarımına sahipti, kaldı ki aradan 6-7 sene filan geçti! Aynı şekilde birimlerin animasyonları ve özel efektler de kelimenin tam anlamıyla odun gibi. Ne diyorum size, sanki bir oyun değil de, bir oyun taslağı gibi görünüyor herşey. Buna son derece yetersiz ses efektlerini ve müzikleri de eklerseniz, oyunun neden daha ilk dakikalarda insanı tiksindirdiğini anlayabilirsiniz. Ayrıca düşmanlarınızın ve adamlarınızın yapay zekası acınacak seviyede bile değil. Fazerle bayıltılan bir nöbetçi ayılınca mal mal etrafta dolanıp durur mu yahu? İnsan bir alarm felan verir, bunlar iki koşturup sakinleşiyorlar!

Kaptan! Salataya limon da sıkayım mı?

Bir oyunda grafik olmasa bile, bazen başka unsurlar oyuncuyu sardırabilir. Mesela hikaye çok iyi olabilir, atmosfer sürükleyici olabilir, ne bileyim herhangi bir şey olabilir! Ama Away Team hiçbir çekicilik taşımıyor. Konu basit aslında, Starfleet kumandanları galakside "Hişt uzaylı, biz dostuz!" diye dolaşmanın pek akılcı olmadığını yüzyıllar sonra da olsa en nihayetinde kavrarlar. "Bu böyle olmayacak, Borg'u ayrı bela, Romulan'ı bambaşka, adamı kanser eder bunlar!" şeklinde bir yaklaşımla Incursion diye prototip bir gemi yaparlar. Bu gemi hologram teknolojisi kullanarak kendini düşman gemilerine benzetebilmekte, böylece gizli operasyonlar yapmak için olmadık yerlere girebilmektedir. Mürettebatı da gizli operasyonlar için eğitilmiş bir grup özel komandodur. İşte siz bu komandolardan işinize yarayacak olanları seçip, onlarla verilen görevleri başarmaya çalışıyorsunuz. Ama gel gör ki tüm senaryo ve görevler aşırı zorlama ve ne zevki var, ne de çekicilikleri! Üstelik en uzun görev bile çabucak bitiyor, ne oturup taktik düşünmeniz gerekiyor, ne de başka zeka isteyen bir tarafı var. Görevin başında belli yetenekleri olan adamlardan bir grup oluşturup işe giriyorsunuz, o kadar. Sonra oraya ateş, buraya ateş, olay çabucak bitiyor. Uzun lafın kısası, Away Team daha bitirilmesine bir sene varken piyasaya sürülmüş bir oyun taslağı, oyun bile değil! ■ ■ ■

Mad Dog | maddog@mad.dog

STAR TREK: AWAY TEAM — 15

Grafik • Ben hayatımda böyle renksiz, böyle zevksiz grafikleri olan az oyun gördüm. Sanki modelleri ve yüzey kaplamalarını oyuna koymayı unutmuşlar.

Atmosfer • Fikir iyi, ama ne senaryo, ne de görev tasarımları beş para etmez. Uzun zamandır ilk defa bir oyun uykumu getirdi.

Ses • Karakter seslendirmesi için filmdeki elemanları tutacaklarına, oyuna adam gibi ses efektleri ve müzik koysalarmış çok daha iyi ederlermiş.

Oynanabilirlik • Taktik takım oyunları oynayan insanı düşündürmeli, gerektiğinde biraz da yormalı. Away Team ikisini de yapmıyor, sadece bayıyor.

TEKNİK BİLGİ | STRATEJİ

Bilgi İçin • www.stawayteam.com
Yapım • Reflexive Entertainment
Dağıtım • Activision

Minimum Sistem • P2-266, 64 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 500 MB sabit disk alanı.

Multiplay • Sadece LAN üzerinde.

the moon project

Kaldığımız yerden devam ediyoruz...

Earth 2150 oynadınız mı hiç? Oynamamış olanlarınız için hemen bir hatırlatma yapayım, Earth 2150 bazı açılardan Starcraft özentisi sayılabilecek bir gerçek zamanlı strateji oyunuydu. Üç farklı taraf ve tabii ki bunların arasında geçen savaşı konu alıyordu, zaten hangi stratejide savaştan başka bir şey var ki? Neyse, işte Moon Project tamamen bu oyunun üzerine hazırlanmış, farklı senaryolara ve bazı yeni birimlere sahip olan bir devam oyunu. Ancak çoğu devam oyununda alışılmış olduğu üzere on yıl önce ya da sonrasını değil de, aynı zaman dilimini kapsıyor. Doğrusu yapımcı SSI firması Earth 2150 üzerinden daha az zahmetle biraz daha gelir elde etmeye çalışıyormuş gibime geldi. Tabii bunda bir kötülük yok, sonuçta herkes para kazanmak zorunda. Ama bazen devam oyunları gerçekten sıkıcı bir hâl alabiliyor.

Farklı bir cephe...

Konu şöyle, Dünya yıllardır süren savaştan dağılmış bir durumdadır. Savaşı devam ettiren üç tarafın da öncelikli amacı yeterli kaynağı toplayıp uzayın derinliklerine açılabilecek bir yıldız gemisini tamamlamaktadır. Tabii bunu konu alan olaylar Earth 2150'yi ilgilendiriyor. Fakat işte tam bu savaş sürerken ay üzerinde üslenmiş olan Lunar Company tarafından gizli bir silah projesi başlatılır. Bu proje savaşın gidişatını değiştirecektir, haliyle tüm taraflar





konuyu yakından takip etmeye başlarlar. Çünkü kimse uzaya açılırken beraberinde diğer tarafların da gelmesini istememektedir. Haliyle ay projesi farklı bir cephede çarpışmaların başlamasına sebep olur.

Eski tas, eski hamam...

Moon Project tamamen Earth 2150 ile aynı grafiklere ve arabirime sahip, haritalar üç boyutlu olarak tasarlanmış ve kamera açısını fare yardımıyla istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz. Bina ve ünitelerin çoğu da değişmemiş, ancak tabii ki her devam oyununda olduğu gibi burada da yenilikler var. Yine bir temel üssünüz ve dünyanın farklı yerlerinde değişik amaçlarla kurulmuş ek üsleriniz mevcut. Ana üssünüz tüm operasyonlarınızın başladığı ve bittiği yer, çoğunlukla üretimi burada yapıyor, nakliye gemisini kullanarak birim ve kaynaklarınızı savaş alanına aktarıyorsunuz. Görev bittiği zaman da tüm işe yarar birimleri ana üsse taşımanız gerekli, çünkü görevi bitirme tuşuna tıkladığınızda çoğu görev haritası bir daha dönülmeyecek biçimde kapanıyor ve oyunda her birim çok değerli.

Teknoloji zafer getirir...

Bu bir devam oyunu olduğundan ve siz de hemen her zaman zor görevlere gönderilen bir komutanı canlandırdığınızdan, çoğunlukla sayıca sizden çok daha üstün düşmanlarla kapışmanız gerekiyor. Bunun altından kalkabilmek için iki şeye ihtiyacınız olacak, bunlardan ilki teknolojik olarak daha üstün birimler. Her ne kadar işin başında size oldukça gelişmiş birimlerden verilse de, bunlar sayıca fazla değil ve uzun süre dayanmıyorlar. Bu yüzden kendi araştırmalarınızı yapmalı ve yeni birimler tasarlamalısınız. Yani sayı çokluğundan ziyade birim kalitesi ön plana çıkmalı.

İyi bir komutan olmak...

İkinci önemli unsur ise birimlerinizi iyi tanımak ve onları iyi yönetmek. Küçük bir güç ne kadar gelişmiş silahlara sahip olursa olsun, doğru yönetilmediği taktirde çabucak yok edilecektir. Bu yüzden birimlerinizin güçlü ve zayıf yönlerini iyi bilmeniz şart, çünkü çoğu görevde nispeten küçük bir kuvvetle yetinmeniz gerekiyor. Hatta bazen yeni birimler üretecek kaynak bile bulamıyorsunuz. Moon Project bu yönüyle de Earth 2150'den farklı bir yaklaşım sergiliyor. Neyse ki her görev harita temizlemeyi gerektirmiyor, bu oyunun monotonlaşmasını bir yere kadar önlüyor. Ayrıca haritalarda düşmanın yeri ve sayısı gibi pek çok unsur rastgele olarak değişebiliyor, yani bir bölümü baştan oynarsanız ezbere gitmek daha iyi değil, daha kötü sonuçlar verebilir.

Sonuç olarak...

Moon Project öyle pek belirgin bir değişiklik getirmeyen bir devam oyunu. Eğer Earth 2150'yi oynadıysanız ve yetmediyse bunu da oynamak iyi gelebilir. Ama özellikle üç boyutlu gerçek zamanlı stratejileri pek sevmiyorsanız, o zaman başka oyunlara da bakabilirsiniz.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

THE MOON PROJECT — 68

Grafik • Earth 2150 grafikleri aynen kullanılmış, ve hiç fena sayılmaz. Kamera açısı benzer oyunlara nazaran daha kolay kontrol edilebiliyor.

Atmosfer • Oyunda genel bir atmosfer eksikliği var. Yani kendinizi Starcraft oynarken olduğu gibi havaya sokamıyor, kaptırıp görevden göreve akamıyorsunuz. Biraz fazla sentetik bir yaklaşım.

Ses • Genel olarak ses ve müziklerin vasat olduğu söylenebilir. Müzikler duruma göre değişebiliyor, ama yine de bir zaman sonra sıkıyor. Sesler ise oyuncuya olaylar hakkında pek fikir veremiyor.

Oynanabilirlik • Birimlerin davranışlarını belirleyen pek çok ayar var, bunları iyi yapmazsanız sizi delirtirler. Ayrıca yol bulma ve çatışma konusunda belirgin bir yapay zeka eksikliği mevcut.

TEKNİK BİLGİLER — REALTIME STRATEJİ

Bilgi İçin • www.ssionline.com
Yapım • SSI
Dağıtım • Topware Interactive

Minimum Sistem • P2-300, 64 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 150 MB sabit disk alanı.

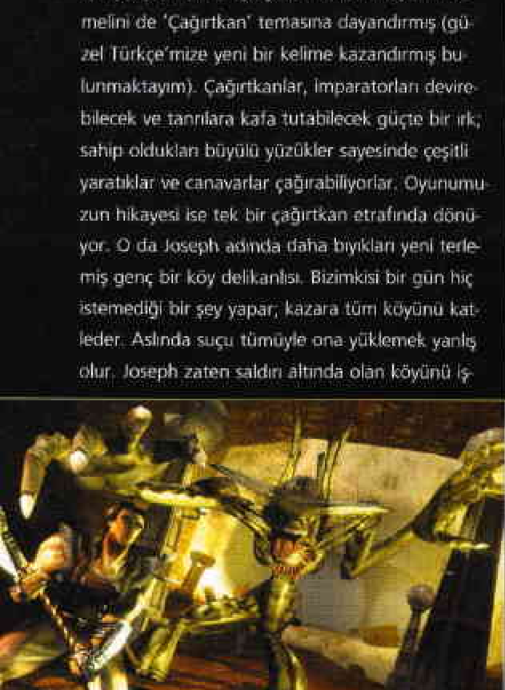
Multiplayer • Var



summoner

Yaratıkları çağırmak kolay; esas zor olan oyuncuları başına toplayabilmek...

Aslında ön incelemesini yaptıktan sonra Summoner için iyi bir giriş yapabileceğimi düşünüyordum ama oyun elime geçince fikrim biraz değişti; o yüzden hemen konuya geçmek istiyorum. Summoner, Volition'ın (Descent serisini ortaya çıkaran firma) ilk RPG oyunu; Volition ekibi oyun için yepyeni bir dünya yaratmış ve hikayenin temelini de 'Çağırtkan' temasına dayandırmış (güzel Türkçe'mize yeni bir kelime kazandırmış bulunmaktayım). Çağırtkanlar, imparatorları devirebilecek ve tanrılara kafa tutabilecek güçte bir ırk; sahip oldukları büyülü yüzükler sayesinde çeşitli yaratıklar ve canavarlar çağırabiliyorlar. Oyunumuzun hikayesi ise tek bir çağırtkan etrafında dönüyor. O da Joseph adında daha bıyıkları yeni terlemiş genç bir köy delikanlısı. Bizimkisi bir gün hiç istemediği bir şey yapar; kazara tüm köyünü katleder. Aslında suçu tümüyle ona yüklemek yanlış olur. Joseph zaten saldırı altında olan köyünü işgalci kuvvetlerden kurtarmak için özel gücünü kullanır ve bir cehennem zebanisi çağırır. Ama zebani bu, laftan anlar mı? Düşman birliklerini eşek cennetine yollayacağına masum köylüleri aynen 'Niyazi' mertebesine çıkarır! Tüm köy halkı vahşice katledilince bizim garip oğlan da suçlu bulunur ve memleketinden sürülür...



Zincirleme Kaza Yapmak

Summoner'ın alışık olmadığımız kompleks bir dövüş sistemi var. Toplam dört karakterden oluşan bir parti kurabilmenize rağmen aynı anda sadece bir tanesini kontrol edebiliyorsunuz. Aktif karakteriniz savaşırken bir sağ tıkla 'chain attack' denilen özel vuruş serisini kullanabiliyor; düşmana arka arkaya indirebiliyor ve birtakım özel hamleleri bir seferde yapabiliyorsunuz. Bir chain attack'ın başarılı olması için zamanlama çok önemli. Tabii aktif karakteriniz bu vuruşu istediği kadar kullanamıyor. Diğer özel yetenekleriniz ve büyü gücünüz gibi chain attack olayı da aksiyon puanlarınızla sınırlı. Sık sık chain attack kullanırsanız, karakterleriniz yeni ve daha güçlü zincirleme manevralar öğrenecektir (sakat bırakan vuruşlar veya enerji çeken büyüler gibi).

Çağırtkan yeni bir şey çağırıyor mu?

Maalesef hayır. Biraz Vampire alliği sürülmüş, dudaklarda biraz Diablo ruju var ve gözlerde de biraz Baldur's Gate farı; ama ortada 3D RPG makyajından başka bir şey yok. Oyunun dünyası alabildiğince büyük ve karakter animasyonlar hiç fena değil. Grafiklerin çok detaylı olduklarını söylemek zor. Çoğu zaman tekrar eden basit dokular kullanılmış. Yine de güzel manzaralar görmek mümkün; kuleler, saray odaları ve şapeller diğer oyunlarla karşılaştırılabilecek kadar güzel. Çağırtkanımızın büyü efektleri de hiç fena değil ama izlerken 'ben bunu gördüm ya' demekten de geri kalmıyorsunuz. Karakterlerinizin her giydiği şeyin modellerine eklenmesi de güzel bir olay. Ayrıca şehirler falan öyle büyük tasarlanmış ki aklınız du- ➔

SUMMONER 67

Grafik • Alabildiğine bir 3D dünya. Gerçekten güzel manzaralar var ama genellikle dokular basit ve tekrar ediyor. Karakter animasyonları fena değil ama yeni bir şey yok.

Atmosfer • Öyle sıra dışı veya karanlık bir RPG atmosferi yok zaten çok büyük bir dünyada oynadığınız için sık sık yönünüzü kaybediyor ve adres soruyorsunuz.

Ses • Aynı müziği uzun süre dinlemek haliyle bayıyor. Sesler de aynı grafikler gibi yeni bir şeyler söylemiyor. Anlatıcının sesi fena ara demoların üzerine iyi gitmiş.

Oynanabilirlik • Durmak bilmeyen kameralardan ve dengesiz yapay zekadan dolayı ağız tadıyla dövüşemiyorsunuz. Çevresel durumlara göre taktik değiştirebiliyorsunuz.





rabilir. Mesela, ilk şehir birbirine bağlı neredeyse 40 haritadan oluşuyor ve her bir harita başlı başına birer labirent görevi görüyor!

Oyunun grafikleri alışılageldik olmeralar tamamen sizin kontrolünüz altında da değil. Eğer karakterlerinizi bir merkezde toplamak ister ama bir karakterinizi hareket ettirmezseniz, kamera durmadan çevrenizde

«Düşmanlarınızı yenmek için çağırtkanlık yüzüklerini kullanarak başka boyutlardan yaratıklar çağırabiliyorsunuz. »

sa da en azından eli yüzü düzgün bir izlenim bırakıyor ama oynanabilirlik ve kameralar için aynı şeyi söylemek biraz zor. Kamera sistemi üçüncü şahıs perspektifinden kurtulup size eş zamanlı rotasyon ve zoom imkanı tanıyor ama bu özellikler pratikte o kadar da işe yaramıyor; hatta işleri karıştırdığı bile söylenebilir. Örneğin oyunun konsol versiyonunda joystick kullanarak serbestçe takılıyorsunuz ama PC Summoner'da 'işaretle ve tıkla' sistemiyle hareket etmenize izin veriyor. Üstten bakışta bile yeterince uzağı göremiyor ve yaklaşan düşmanların veya önemli noktaların farkına varamıyorsunuz. Özellikle zindanlarda ve değişik yüksekliklerin olduğu bölümlerde karakterlerinizi adam gibi göremediğiniz için onları istediğiniz gibi yönlendiremiyorsunuz. Ayrıca kadönüyor. Durum böyle olunca oynarken sıkıntılı anlar yaşanabiliyor ve oyunda kayboluyorsunuz. Gerçi haritanız var ama o da ekranın yarısını kapladığı için görüşünüzü daha da kısıtlıyor.

Son gülen, iyi güler...

İsterseniz hikayeyi bir kenara bırakıp THQ'nun yeni aktif hale geçen www.thqmultiplay.com sitesinde multiplayer oynamanız da mümkün. Oyunun herhangi bir bölümünde ve karakterlerden herhangi biriyle oynamanız mümkün. Multiplayer modunda tüm NPC'ler düşmanlara dönüştüğü için daha kısa sürede level atlayabiliyorsunuz. Benim esas uyuz olduğum olay firmanın Voodoo kartlara olan yaklaşımı (eğer bir Voodoo sahibiyseniz eminin siz de uyuz olacaksınız). Çağırtkan, Voodoo kartlar için sadece Glide destekliyor ama çok kötü bir şekilde. Yaptığınız her hareket beraberinde bir ara yüklemeyi getiriyor ve zaten hantal olan oyun iyice yavaşlıyor. Ayrıca sırf Voodoo değil başka kartlarla oynarken de kapris yapabiliyor; ekran kartınızın en son sürücülerini indirin diye tutturuyor. Patch'ini yüklemeden uninstall olmuyor ve daha niceleri. İşte tüm bunlar yüzünden Summoner benim nazarımda bir hayli puan kaybetti (sen benim vudumu beğenmezsin ha, al sana 67!). Herhalde bir RPG'de hem PC hem de konsol özellikleri ancak bu kadar bulabilir. Summoner birçok kusuruna rağmen derinliği olan bir oyun. O kadar derine dalmak da paşa gönlünüze kalmış bir şey... ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr



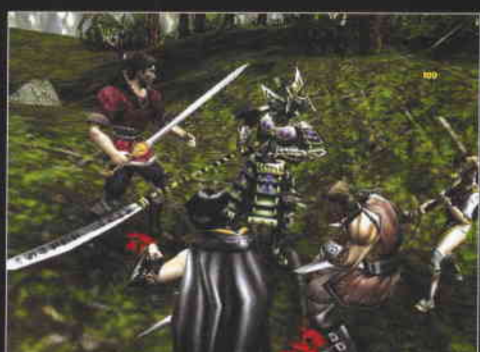
TEKNİK BİLGİ | **FRP**

Bilgi İçin • www.thq.com
Yapım • Volition Inc.
Dağıtım • THQ

Minimum Sistem • Pentium II-400, 64MB Ram, 780MB HDD, 8MB 3D ekran kartı, DirectX 8.0

Multiplay • İnternet (www.thqmultiplay.net), ağ (4 kişi)







aladdin nasira's revenge

Aladdin bir kez daha sihirli lambasını ovuşturuyor ve yollara dökülüyor, tabii biz de peşinden!





Kendimi bildim bileli oryantalizm ilgimi çekmiştir. Tabii oryantal danstan bahsetmiyorum (gerçi onu da severim ya neyse); Doğu'nun o kendine özgü gizemli kültüründen ve büyülü atmosferinden bahsediyorum. Durum böyle olunca 1001 Gece Masalları (özellikle Aladdin ve Sihirli Lambası) çocukluğumun önemli bir parçası olmuştur. Belki çöllere düşüp Mecnun olmamın altında da bu tutku yatıyordur. Aladdin'in hikayesini okuduktan ve birkaç uyduruk çizgi filmini seyrettikten sonra sanıyorum bundan 7-8 yıl önce Disney yapımı çizgi filmi vizyona girmişti. *Sinemada izlediğim ilk çizgi filmdi;* o kadar beğenmiştim ki sinemadan çıkınca soundtrack'ini aramaya koyulmuştum. Renkleriyle, ünlülere yaptırılan seslendirmesiyle ve esprileriyle gerçekten çok eğlenceli bir çizgi filmdi (izlemeyenler ne yapıp edip izlesin). Kim ne derse desin, Disney animasyon olayını iyi kıvırıyor.

ALADDIN NASIRA'S REVENGE — 72

Grafik • Grafikler ve animasyonlar oldukça renkli. Tam bir Disney oyunu. Demolara biraz üvey evlat muamelesi yapmışlar. Poligonlar arada tekliyor.

Atmosfer • Her bölümün kendine özgü bir atmosferi var; bu da sahip oldukları farklı temalardan kaynaklanıyor. Şeker gibi bir oyun işte.

Ses • Seslendirme ve sesler genel olarak çok iyi ve anlaşılabilir. Müzikler, tabii ki Doğu esintileri taşıyor ve oyunun temposuna oldukça uygun.

Oynanabilirlik • Arada sırada aynı yeri tekrar etmekten bunalabiliyorsunuz (niye ki?). Kamera açıları yetersiz kalabiliyor. Kısacası biraz kasıyor yani.

Ne de olsa bir arcade...

Oyun Agrabah şehrinin sokaklarında başlıyor. Sultan'ın yerine kötü büyücü Nasira geçtiği için saray muhafızları her yerde sizi arıyor (amman dikkat!). Öncelikle Agrabah'ın labirentimsi pazarını aşıp saraya ulaşmalısınız. Bu bir arcade oyunu olduğu için Aladdin bolca hoplayıp zıplayacak, iplerde sallanacak, onu bunu toplayacak ve yoluna çıkanları kılıçıyla haklayacak. Ayrıca Aladdin elma veya hindistancevizi atarak düşmanlarını bayıltabiliyor. *Peki bunu* nasıl beceriyor? Birinci şahıs moduna geçince (A tuşu) karşınıza bir hedef çıkıyor ve siz de onu kullanarak düşmanlarınızın göbeklerine rahatlıkla nişan alabiliyorsunuz (ama öncelikle en yakın manavdan bir kilo elma almalısınız). Elinizde kılıçla zıplayıp yere güm diye inmek de etkili bir taktik (Z+X). Özellikle level sonu 'fellah'ları için birebir. Etrafta dolanırken olabildiğince fazla şey toplamaya bakın; bölüm sonunda faydasını görüyorsunuz. Örneğin cin jetonları size çeşitli bonuslar kazandırabiliyor (tabii kollu makinelerde şansınız yaver giderse).

TEKNİK BİLGİ — PLATFORM

Bilgi İçin • www.disneyinteractive.com
Yapım • Argonaut Software
Dağıtım • Disney Interactive

Minimum Sistem • Pentium 200, 64MB Ram, 70MB sabit disk alanı, *8MB 3D ekran kartı*

Multiplay • Yok



Oyunda yeri geldiği zaman Abu, Jasmine, hatta uçan halı bile kontrolünüze geçiyor. Save olayı level aralarında ve check point'lerde mümkün. Oynanabi*lirlik arada sırada canınızı* sıkabiliyor (özellikle ipten ipe atlama olayları beni deli etti). Yetersiz kamera açıları yüzünden birçok tekrar yapmak durumunda kalıyorsunuz. Renkli grafiklere güzel karakter animasyonları eşlik ediyor. Arada sırada poligonlar birbirine giriyor ama o kadar olur. Cini bu sefer Robin Williams seslendirmiyor ama yine de seslendirme çok iyi. Aladdin bir çocuk oyunu olabilir ama büyükler de ciddi oyunlardan uzaklaşmak için bir süre takılabilirler. ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr









donaldduck goin'quackers

Disney karakterlerini sanal alemde görmeye devam ediyoruz. Bu sefer de 'Vak Vak Amca'nın yardıma ihtiyacı var...

Yanlış hatırlamıyorsam liseye gidiyordum; yani bundan 8-9 yıl önce falan (bu arada yaşımız da ortaya çıktı). Her okuldan gelişimde televizyonun başına geçiyor ve 'Ducktales' bitene kadar üniformamı çıkarmıyordum. Gerçekten çok eğlenceliydi 'Varyemez' ve ailesinin dünyanın dört bir yanında geçen maceralarını izlemek. Özellikle müziği bir harikaydı (sözleri hala aklımda). Bir ördek hem çok zengin hem de çok cimri ancak Varyemez kadar olabilir herhalde. Ducktales hala kanalların birinde gösteriliyor olabilir (öğleden sonrası kuşağını deneyin). Donald Duck Goin' Quackers adından da anlaşılabileceği gibi 'Donald Duck' karakteri üzerine kurulu bir arcade oyunu. Ducktales daha önce PC alemine giriş yapmıştı, hatta hafızam beni yanıltmıyorsa, adventure öğeleri barındıran bir oyundu.

Bayılırım Portakallı Ördeğe!

Aslında hiç portakallı ördek yemedim ama içimden böyle geldi işte (hatta ördek yediğimi bile söyleyemem). Donald Duck Goin' Quackers hem bir arcade hem de platform oyunu. Bazı bölümlerde o alışık olduğumuz ekranın sağa kaydığı platform oyunlarına dönüş yapıyoruz. Vak Vak Amca, kankalarıyla oturmuş PTT (pijama+terlik+televizyon) yaparken, birden yayın kesilir ve pat diye ekrana bizimkinin biricik aşkı Daisy çıkıverir. Heyecanla 'Vaaak vak vak (işte bu benim manita)!' demeye kalmadan Daisy'nin, ördek aleminin en kötüsü Merlock'ın ininde yaptığı gizli canlı yayın bizzat Merlock tarafından sansürlenir. Artık



Ne bakıyosun öyle aval aval? Şu bıyıklı kitaba bir tane patlat ki oyuncak ayıyı alabilesin.



İşte şimdi ördek damarıma bastın! Savulun ulen!

Daisy, Merlock'ın elindedir ve onu kurtarabilecek bir ördek varsa, o da sizsiniz (sen hariç Sinan)! Tabii bizimkisi 'vak vak da vak vak (ne yapıcam ne edicem) derken kankalarından biri onu satar (ördek raconuna aykırı bir hareket) ve mucit Gyro'nun ışınlanma zımbırtısıyla Donald Duck'dan önce Merlock'ın inine ışınlanır. Ama sorun şudur ki alet tek atımlık olduğu için bizimkisı ayazda kalmış buzağı gibi ortada kalır. Şimdi Donald Duck öncelikle dört bir aleme gidip dörder level aşmalı ki aleti yeniden şarj edebilsin ve tabii nihayetinde Merlock'un yanına giderek icabına bakabilsin.

Vak the Rock!

Oyunun rahat bir oynanabilirliği var; hemen ısınıyorsunuz ve uzun bir süre başından kalkamıyorsunuz. Grafikler çok renkli ve bence böyle bir oyun için yeterli sayılabilir. Unutmadan söyleyeyim, oyun Quack motoru kullanıyor (nası yani?). Sesler biraz geri planda kalmış ama çok kötü değil. Donald Duck dinamizmiyle küçüklere olduğu kadar büyüklere de hitap edebilecek ayarda bir oyun. Disney hayranları ekran başına...

Güven Çatak | guven@level.com.tr



Siz yeğenlerinizin oyuncaklarını bulun, onlarda size bonus bölümünün kapılarını açsın.



Yok kardeşim, buradan öteye ge-çe-mez-sin! Hadi bakalım, ufaktan ikile...

DONALD DUCK GOIN' QUACKERS 71

Grafik • Grafikler çok renkli; oyunun tarzını düşünürsek oldukça yeterli denebilir. Karakter animasyonları çok şirin.

Atmosfer • Tabii bir Ducktales atmosferi yok ama her alemin teması oyuncuyu içine alacak kadar renkli ve etkileyici.

Ses • Ses olayı belli ki biraz geri plana atılmış. Efektler hariç karakterlerin ne dediği biraz zor anlaşılıyor.

Oynanabilirlik • Kontroller oldukça pratik. Oyuna çok kısa bir sürede ısınabiliyorsunuz. Menüler çok fazla soru soruyor.

TEKNİK BİLGİLER Arcade/Platform

Bilgi İçin • www.disneyinteractive.com
Yapım • Ubi Soft Entertainment
Dağıtım • Disney Interactive

Minimum Sistem • Pentium 166, 32MB Ram, 250MB sabit disk alanı, 4MB 3D ekran kartı

Multiplayer • Yok

starsiege tribes II

Dynatmix elindeki malzemeyi gerçekten de verimli kullanmış.

3D shooter'lar da konu genellikle pek önemli değildir. Sonuçta ortalıkta birbirini vurmak için can atan oyuncuların olması ve bunların seçebileceği ayrı grupların varlığı yeterlidir. Oyunu asıl ayakta tutacak olan birinci kural ise oynanabilirliğin yüksek olmasıdır.

Tribes oynanabilirliğe yeni bir açı getiriyor. Öncelikle oyunda takım oyunu oynamanız artık şart. Çok geniş arazilerde geçen oyun arazide kapışmanın zevkini sonuna kadar tattırıyor. Özellikle de bulunduğunuz arazinin sınırlarını herhangi bir fiziksel belirleyiciyle işaretlemeyen oyunda sonsuzluk hissi sizi atmosferin içine daha da sokuyor. Bir tepenin üzerine çıkıp ileriye baktığınızda üzerinde bulunduğunuz gezegenin manzarası "vay be" dedirtecek kadar güzel.

1998 den bu yana geliştirilmekte olan Tribes yapımcılarına ayrıntılar üzerinde emek harcaması için gereken zamanı fazlasıyla vermiş. Bunu sınıf seçiminden seyyar kamera yerleştirebilmeye kadar tüm ayrıntılarıyla oyunda görebiliyorsunuz. Üslerinizde bulunan istasyonlar sayesinde enerjinizi tamamlayabilmek ya da oyunun gelişimine göre oyunun içindeyken değişik silahlar ve zırhlar alabilmekte çok parlak bir fikir.

Ayrıca bazı haritalarda saldıran tarafın üssünden kendinize araç alabiliyorsunuz. Bu araçların bazılarında hem kullanıp hem ateş edebilirken bazılarında ise sürücü, taret ve bombalamak için üç oyuncu gerekebiliyor. Zaten oyunda görebileceğiniz en güzel manzaralardan biride savunma yaptığınız üsse doğru bir grup bomber'ın eskortunda gelen tankların görüntüsü olacak. Eh yüksek sayıda oyuncuyu destekleyen böyle bir oyunda bu tüp manzaraları görmekte oyunun nimetlerinden biri.



STARSIEGE TRIBES 2	77

Grafik • Başarılı bir çalışma. Tüm ayrıntılar ve mimari güzel hesaplanmış.

Atmosfer • Ortamlar güzel düşünülmüş. Özellikle de oyun sınırlarının gösterilmemesi çok fark ediyor.

Ses • Müzik çok iyi. Oyun boyunca sizi kolayca gaza getiriyor. Ses efektleri ise ortama uygun ama konuşmalar daha iyi olabilirmiş. Konuşmaların kötülüğü sizi bir anda oyundan soğutabiliyor.

Oynanabilirlik • Şu baş belası tepeler ve çukurlar olmasa ya da daha kolay geçilebilse daha iyi olurmuş. En çok buradan kaybediyor.

Neler var neler

Gelelim oyun tiplerine. Tribes'ta da artık tüm multiplayer oyunlarda olan Capture the Flag ve Death Match var. Bunlar dışında Capture and Hold, Flag Hunters ve bizce en zevkli tür olan Siege'de mevcut. Bilmeyenler için Capture the Flag'i kısaca anlatalım. İki takım ve bunların birer kalesi vardır. İki takımında amacı rakip kalede bulunan bayrağı alıp kendi kalelerine getirmektir. Bunu belirtilen süre içinde en çok yapan ya da belli bir sayıya en çabuk ulaştıran takım oyunu kazanır. Death Match herkesin birbirini vurup sayı kazanmaya çalıştığı en tipik shooter oyunudur. Capture and Hold'da amacınız rakibin elindeki belli noktaları ele geçirerek buraları korumak ve diğer bölgeleri ele geçirmeye çalışmaktır. Flag Hunters'da amaç rakiplerin üzerindeki flagleri toplamaktır.

Siege'de ise iki takımdan biri savunmada durarak üssünü korumaya çalışır diğeri ise onu ele geçirmeye çabalar. Burada öyle üssün içine dalıp herkesi öldürmekle bitmiyor olay. (Zaten öldük- →





ten sonra gene üssünüzde spawn oluyorsunuz.) Örneğin bizim ofiste oynadığımız haritada amaç düşmanın ana üssünü besleyen motorları havaya uçurmaktı. Fakat bunun için öncelikle üssün etrafındaki üç kulede bulunan ve ana üssün girişini kapatan enerji kalkanını besleyen motorları havaya uçurmalısınız. Bunu yaptığınızda aynı zamanda ana üssün yolunun üstünde bulunan ve çevreyi olduğu gibi kontrol eden tareti de susturmuş olacaksınız. Tabi savunma yapan grupta bunu bildiğinden sniperlarıyla kulelerin üstünü ve ağır zırhlı ve silahlı adamlarıyla da motorların etrafını kuşatmış durumda. Üstelik her tarafta mayınlarla kaplanınca şenliği siz düşünün artık.

Tribes'ta bir diğer önemli konu ise seçtiğiniz sınıftır. Bir scout olarak ne kadar zayıf bir zırha sahip olsanız da hızlı koşabildiğiniz için rakibin bayrağını kapıp hızla geri dönebilmenizde o kadar kolay olacaktır. Tepelerden hızla tırmanmak veya yükseklere çıkmak sizin için daha basittir. Buna karşın bir savunma adamı iseniz kale gibi sağlam olmak için ağır zırhlar ve ağır silahlarla donanmanız üstüne üstlük birde yenilenme istasyonlarının yanındaysanız sizi yenilmez kılacaktır.











«Tribes, benzerlerine göre birçok yenilik ve daha geniş savaş alanları sunuyor.»

Silahlar ve diğerleri

Silah dediğimizde ise çok geniş bir koleksiyon olmasa da mayınlardan sniper tüfeklerine ya da patlayıcılardan tanksavarlara kadar bir çok silah elinizin altında. Ama sniper tüfeği diyorsak bundan bir sürü olduğunu sanmayın, yalnızca bir tane var. Bu bir enerji silahı olduğundan yeteri kadar işinizi görecektir fakat genede cephanelik konusunda biraz daha çeşitliliğe gidilse daha iyi olacaktı.

Oyunda iletişimle ilgili çok geniş bir menüye sahip. Buradan zaten gönderebileceğiniz tüm komutları yazabiliyorsunuz. Ama isterseniz yazı yazabileceğiniz konsolda var. Özelliklede strateji belirlemede bu konsolu bol bol kullanacağınızı düşünüyorum.

Sizi gaza getiren müzik ve ses efektleri özellikle araçlarda kendini daha da çok gösteriyor. Bir hava aracının cinsine göre efekti de onun ağırlığını hissetmenizi sağlıyor.

Bunca yeniliğine ve özelliklede yer veya hava taşıtlarının da ilk defa bir multiplayer shooter'ın içine katılmış olmasıyla Tribes 2 eğlenceli vakit geçirmeniz için bir çok şeyi kapsıyor. Fakat alışıla geldiğimiz "kurşun atan" silahlar maalesef bu oyunda yok. Chaingun dışında birde bomba atar mevcut o kadar. Oysa oyuna konulabilecek o kadar çok silah var ki. Bunun dışında bazı haritalarda hedefe ulaşmak yerine dik yamaçlara tırmanmakla ya da lavlarda hoplayıp zıplamakla o kadar uğraşıyorsunuz ki hedefe vardığınızda pat diye bir taret tarafından öldürülmek sizi çıldırtmaya yetiyor. Silah kullanmak dışında bu tepelere tırmanma becerisini edinmek için de iyice çalışmanız gerekli. Hatta oyunda tecrübeli shooter oyuncularını en çok zorlayacak konu bu diyebilirim. Booster'ınızı kullanarak ve "kayarak" tepelere çıkmak hoş ta en sonuna geldiğinizde boosterınızın bitmesi ve o tekrar dolarken sizin onca çıktığınız mesafeyi gene tepeden süzüle süzüle inmeniz çok sinir edici bir tecrübe. Oynanabilirliği önemli derecede düşürdüğü de bir gerçek. Bazı yerlerde öyle takılıyorsunuz ki kendinizi öldürüp işin içinden çıkmak en iyi çözüm oluyor.

Oyuna girdiğinizde hemen bağlanıp oynamak yerine tutorial'ı sabırla oynamanızı tavsiye ederiz. Çünkü ihtiyacınız olan bir çok tuş ve hareketi bu tutorial sayesinde kolayca öğreniyorsunuz. Biraz sabır oyuna girdiğinizde size çok şey kazandıracaktır.

Sniper tüfeği kullanırken zoom ayarlarınızla sık sık oynamanız ve rakibinizin uzaklığına göre pozisyon almanız bir çok saldırıyı yumuşatmak açısından size çok avantaj sağlayacaktır. Özellikle Siege haritalarında düşmanın geleceği taraf belli olduğundan ve gelirken bol bol zıplayacaklarından sabrederek ve silahınızın enerjisini tam doldurarak yapacağınız atışlar size çok avantaj sağlayacaktır.

Silahlar dışında elinizdeki diğer ekipmanı da asla küçümsemeyin. El bombaları, mayınlar ve satchel charge'lar düşmanınıza tuzak kurmak için çok yararlı oyuncaklardır. Özelliklede toplu kullanıldıklarında geçilmez bir savunma oluşturabilirsiniz.

Ve sonuç...

Tribes benzerlerine oranla bir çok yenilik ve daha geniş alanlar sunuyor. Buna karşın geliştirilmesi gereken bir çok yönü de mevcut. Grafikleri ve oyun motoruyla yeni oyuncular olduğu kadar eski oyuncuları da oyalayacak bir oyun fakat bağımlılık yapacak kadar iyi olup olmadığı tartışmaya açık. Bence Halo gelene kadar beklememiz ve ondan sonra karar vermemiz çok daha doğru bir davranış olacak. Çünkü o zamana kadar Tribes kendi türünde sahip olduğu özellikleriyle rakipsiz kalacak. ■ ■ ■

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ | **MP FPS**

Bilgi İçin • www.dynamix.com
Yapım • Dynamix
Dağıtım • Sierra

Minimum Sistem • P III 300, 64 MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı

Multiplay • Ağ ve Internet üzerinden

icewinddale heartofwinter

Buzulların güzelliğine hayran olacaksınız.



İşte barbar kralının otağı. Buradan çıkmak inanın kolay değil. Çünkü kral çok inatçı.

Black Isle'ın Baldur's Gate motoruyla başlayan serisi şimdiye kadar yapılmış olan en güzel ara yüzü ve AD&D kurallarını bilgisayar oyununa en güzel şekilde aktarmasıyla popülerliğini geçen zaman içerisinde oldukça arttırdı. Açıkçası her yönden bir çok üstünlüğe sahip olan oyunlar senaryolarının zenginliği ve derinliğiyle de boş olmadıklarını bize kanıtladı. Bu tutarlılık yeni pakette de devam ediyor.

Icewind Dale'ın ek görev paketi olan Heart of Winter'ı gördükten sonra keşke oyunun hepsini bu kadar güzel yapsalardı diye düşündüm. Icewind Dale iyi bir oyundu. Fakat Heart of Winter hem konu hem de oynanış bakımından o kadar güzel ki ana oyuna biraz fark atıyor. Oyunda grubunuzla Ten Towns'u tehdit eden barbar istilasını durdurmaya çalışıyorsunuz. Bu konu senaryoya o kadar güzel yedirilmiş ki oyuna kendinizi kaptırıveriyorsunuz.

Eğer elinizde ki Icewind Dale'ı daha bitirmemişseniz genede oyunu oynama şansınız var. Kuldahar'daki kapısı açılmayan kulübelerden biri oyunu yükleyince aktif oluyor ve oradan Heart of Winter'a girebiliyorsunuz.

Heart of Winter'a başlamadan önce Icewind Dale'da şöyle en azından 9. level olmaya bakın çünkü karşınıza çıkan düşmanlarla başka türlü başa çıkamazsınız. Size karşınıza çıkan yaratıklardan birini örnek olarak gösterirsem daha açıklayıcı olur sanırım. Oyunun ortalarına doğru girdiğiniz yer altı mağaralarında karşınıza Remorhaz'lar çıkacak. Eğer elinizin altında bir AD&D Monstrous Compedium falan varsa orada bu yaratığa rastlayabilirsiniz. Kendisi şöyle devasa boyutlarda kanatlı bir kırkayağa benzer. Kaçıncı level olursanız olun sizi bir seferde tamamen yutabilme olasılığı vardır. Bu en azından masaüstünden böyledir ama oyunda bize kıyak geçip bu özelliğini kaldırmışlar. Genelde karşınıza çıkacak yaratıklar size vurduğunda 20-28 HP götürüyor ya da ciddi büyü zararı veriyorlar. Ayrıca sizi gördüklerinde, öyle eskiden yaptığımız hileye kanıp birer birer gelmek yerine ekranı açmasanız da grup halinde saldırıyorlar. Yani cloud kill gibi büyülerini hazır tutun.

Daha, çok daha

Paketin en göze çarpan yeniliklerden birisi grafikleri. Üstünüze giydiğiniz eşyalar karakterlerinizin üstünde artık kendine özel grafiklerle görünüyor ve grafiklerde daha çok ayrıntıya inilmiş. Zaten isterseniz standart 800X600 den 2048X1536 ya kadar çözünülürlükle oynayabilirsiniz. Mekanlar sizi hayran bırakacak kadar güzel. Oyunu oynarken durdurup etrafı seyrettikten sonra devam ettiğim çok oldu. Renklerin uyumu ve mekan tasarımları o kadar güzel yapılmış ki öylesine bakıp geçemiyorsunuz.

Başka bir heyecan verici özellik ise yepyeni büyüler. Bunlarla yüksek level'lı yaratıklara karşı ancak durabiliyorsunuz. Zaten belli bir leveldan sonra savaşçılarınız dışındaki tüm sınıflar büyü yapabildiği için bir sürü alan etkili büyüye sahip olabiliyorsunuz. Özellikle de büyücülerinize oyunda çok iş düşecek. Yeni büyülerin size çok faydası olacak. Özellikle yükselen levellarınızla beraber fighterlarınız da birer katile dönüşüyor. Önceki oyundan karakterlerinizi almışsanız üstlerindeki ekipman ve para ile geldiklerinden +5 silahlardan almanızı şiddetle tavsiye ederim. Pakette Baldur's Gate'ten alıntılara var. Örneğin artık gem, scroll ve potion'larınızı koyabileceğiniz kutular var. Bunların kapasitesi sınırlı olsa da inventory'nizi yönetmede çok işinize yarıyor. Ayrıca oyundaki her satıcıda bunlardan birer tane bulabiliyorsunuz yani hepsini alıp inventory'nizi rahatlatabilirsiniz.

Yaklaşık 10 saatlik gibi kısa sürede ve bir seferde başına oturup bitirebileceğiniz paket açıkçası tadını damağımızda bırakıyor.

Ne yapalım bizde artık açlığımızı gidermek için Neverwinter Nights'ı bekleriz. ■ ■ ■

Burak Akmenek burak@level.com.tr

ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	80
Grafik • Muhteşem. Zaten varolan oyunun üzerine çok güzel mekanlar eklemişler ve paket şölen haline gelmiş.	
Atmosfer • Orijinal oyundan daha da güzel ve sizi hemen içine alıyor. Keşke daha uzun sürseydi.	
Ses • Atmosfere uyan efektler tabi ki. Ama tekrarlar sıkabiliyor.	
Oynanabilirlik • Motorda ki "kahramanların başını alıp gitmesi " olayı maalesef giderilmemiş. Bu da başınızı daha fazla belaya sokabiliyor.	

TEKNİK BİLGİ	FRP
Bilgi İçin • www.blackisle.com	
Yapım • Black Isle	
Dağıtım • Interplay	
Minimum Sistem • PII 300, 64MB RAM, 40MB HDD	
Multiplay • Ağ, internet	





harleydavidson2 wheelsoffreedom

WizardWorks'ten nefret ediyorum!

Eskiden beri hayalini kurup durduğum bir oyun vardır. Bu oyunda dünyayı dolaşan, yeni yerler gören, yeni insanlar tanıyan motorsikletli bir gezgini canlandırırsınız. Yol boyunca farklı yerlerden geçer, canınız istediğinde yönünüzü değiştirir, kavşakta istediğiniz yolu seçebilirsiniz. Bazen yeşil tepelerin arasından, bazen de çorak ıssız topraklardan akıp giden yol her zaman için farklı sürprizlere gebedir. Bugün bir ormanın kıyısında, yarın ise bulutsuz çöl gecesinde kumların üzerinde kamp kurabilirsiniz. Ah evet, birkaç yıl önce bu tür bir oyunu bilgisayarda yapabilmek pek mümkün değildi, ama şimdi biraz uğraşılarak da olsa yapılabilir. Gerçekte kendini yola vuracak zamanı olmayanlar için sanal alemde bir kaçış, bir macera oyunu. Hele bir de sağlam bir multiplayer desteği sağlanırsa insan daha ne isteyebilir ki değil mi?

Infogrames saçmaladıkça saçmalıyor!

Peki dünyada bu kadar oyun firması varken, bilgisayarların kapasiteleri de bu denli gelişmişken kimse kalkıp ta böyle bir oyun yapıyor mu? Hayır! Onun yerine iğrenç grafikli ve herhangi bir amacı olmayan berbat yarış oyunları yapmaya devam ediyorlar. İşte WizardWorks'ten bir inci daha, Wheels of Freedom! Bilmeyenler için hemen şunun altını çizeyim, WizardWorks neredeyse hiç istisnasız beşinci sınıf oyunlar üreten bir Amerikan firmasıdır. Bu heriflerin piyasaya sürdüğü muhteşem (!) oyunlar arasında "Deer Hunter" gibi geyik ötesi klasiklere bolca rastlanabilir. Sadece bir bilgisayarla fritöz arasındaki farkı bilmeyen PC kullanıcılarının raflarda gördükleri süper düşük bütçeli saçmalıkları "Neymiş bu yaw?" diye alması sayesinde ayakta kalan bu dandik firma, maalesef şimdi Infogrames marifetiyle zehrini Amerika dışına da saçmaya başlamış gibi görünüyor. Ama zaten Infogrames kendini kaybedip önüne gelen oyun firmasını yutmaya başladığından bu yana, ben oyunların üzerinde "Infogrames" etiketini görmeye korkar oldum. Eskiden iyi oyunlar yaparlardı oysa, görünüşe bakılırsa şimdi sadece beygir pisliğini poşetleyip oyun niyetine satıyorlar.

Berbat kelimesi yetersiz...

Doğrusu bunca sene iyi kötü motora binmiş ve bilgisayar oyunlarına merak sardırmış bir insan evladı olarak bundan çok daha kötü bir motorsiklet oyunu gördüğümü hatırlamıyorum. Tabii geçen sayılarda tanıtmış olduğumuz serinin ilki hariç, ama şimdi buna bakınca o bile çok daha mantıklı bir oyun gibi geliyor gözüme. Peki Wheels of Freedon neden bu kadar kötü? Öncelikle grafikler kelimenin tam anlamıyla iğrenç, çok yüksek çözünürlükte bile düşük poligonlu modeller adeta insanın gözünü tırmalıyor. Çoğu yerde kaplamalar o kadar kötü ki, söyleyecek söz bulamıyorum. Ama tüm bunlar bir defa yarış başlayınca daha da beter bir hâl alıyor. Bunca senedir ilk defa bir oyunu oynarken midem feci şekilde bulandı. O rezil kaplamalar ve poligonlar bir defa ekranda yuksek süratle hareket etmeye başlayınca insan monitöre bakmaktan tiksinır oluyor. Buna bir de motorsikletlere kumanda etmenin neredeyse imkansız olduğunu ekleyince, kendinizi devamlı o dağdan bu yamaca sekerken buluyorsunuz.

İğrenç kelimesi kifayetsiz...

Ancak oyunu daha da öldüren unsur sadece grafikler değil. Harley Davidson'lar ağır, oturaklı, serinkanlı motorsikletlerdir. Onları uzun ve fazla virajlı olmayan temiz bir asfalt üzerinde kullanabilirsiniz, ancak yol bozulmaya başlayınca ya da virajlar sertleşince huysuz metal beygirlere dönüşmeye başlarlar. Bu oyunda ise Harley kullanarak değme spor makinelerin alamayacağı virajlara yatabilir, özel yapım off-road motorlarının canına okuyacak toprak pistlerde yarışabilirsiniz. Hiç arka tekeri üzerinde yamaçtan yamaca, hatta ağaçtan ağaca seken bir motorsiklet gördünüz mü? Böyle bir şey bilim-kurgu filmlerinde bile saçma görünür, ama bu oyunda bolca var. Yani grafikleri gibi gerçekçiliği de beş para etmez. Eğlenceli deseniz hiç değil, çünkü oyuna neşe katacak herhangi bir unsur da yok. Uzun sözün kısası, bu ilkinden de berbat bir oyun ve umarım WizardWorks yöneticileri bu saçmalıkları sattıkları için cehennemde sonsuza dek yanarlar. ■ ■ ■

Mad Dog I maddog@the.mad.one





HARLEY DAVIDSON 2	10

Grafik • Berbat, iğrenç, rezil, beş para etmez. Diyebilirim ama bu kelimeler bile yetersiz kalıyor.

Atmosfer • Oyun atmosferi çok başarılı, kendinizi feci halde kazıklanmış hissedebileceğiniz pek az oyundan biri bu.

Ses • Bu oyuna aldığı 10 puanı sadece içerdiği Harley motor sesi kazandırdı. Ancak onun dışında ses ve müzikler berbat.

Oynanabilirlik • Bu oyunu oynamaya çalışmaktansa, kalın bir odun alıp WizardWorks ve Infogrames yetkililerini kıyasıya dövmek çok daha zevkli olur diye düşünüyorum.

TEKNİK BİLGİLER YARIŞ

Bilgi İçin • www.wizardworks.com
Yapım • WizardWorks
Dağıtım • Infogrames

Minimum Sistem • P2-300, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 200 MB sabit disk alanı.

Multiplayer • Var



worms worldparty

Tamam delice eğleniyoruz ama artık birşeyleri değiştirseniz diyorum...



Yapımcıların neden serisini yaptıkları oyunların suyunu çıkardıklarını hiçbir zaman anlayamayacağım. Pazar kaygısı, satış kaygısı derken bir öncekine patch bile olamayacak oyunlar çıkıyor ortaya. Bu mantıkta gidilmeye devam edilirse Counter-Strike'ın Half Life 17'ye karşılık gelmesi gerekiyor. Worms serisi bu karmaşanın en canlı örneği. İlk oyunla ders aralarında nasıl eğlendiğimizi anlatmam mümkün değil. Tabii zamanın dahi makinası 486 ile hocalardan gizli oynamak olaya ayrı bir eğlence katıyordu o başka. İkinci oyun bence serinin en parlak dönemiydi. Neredeyse her akşam sabahlara kadar netten arkadaşlarımla oynardım. Sonra Armageddon çıktı ki ben bu oyunu hiç tutmadım. Benüm güccük gurtçuklarımın o rengarenk dünyaları tam anlamıyla fanteziler cenneti olmuş, eğlence olayı biraz abartılmıştı. Kafa ve göz karıştıran ayrıntıları hanginiz tam anlamıyla ezbere biliyor ki? Tam serinin artık bir değişime ihtiyacı var derken hayal kırıklığı yine biz oyuncuları vurdu. World Party ufak eklentilerden başka birşey değil.

Elbette size nelerin yeni olduğunu bildirmeliyim. Fakat değişik birşeylerle karşılaşamamak beni o kadar sıktı ki, bu konuda tam tespit yapmaya sabrım yetmedi. Şöyle bir üstten bakınca bir çok yeni mod olduğunu görüyoruz. Yeni modlar tamamen hayal gücünüzle sınırlı diyebiliriz. Haritaların değişik dizaynları ve gurtçukların silahlarının değişik kombinasyonu ile birçok yeni mod çıkarılmış. Örneğin modlardan birinde gurtçuklarınızın herbirinin iyi kullanabildiği silahlar var. Bir diğer modda gurtçuklarınızla elde ettiğiniz puanlarla bölüm sonlarında silah satın alıyorsunuz. Bunun gibi sayısını bilmediğim bir çok mod örneği var. Tabi oyunu hala 2D motorda tuttukları için önüne gelen modu koymak da kolay oluyor. Belki de oyun 2D kalmalı. Ama "Değişimmm(nn)!!!"...

Pembiş gurtçuklarım benim..

Bildiğimiz takım kurma olayları ve onlarca değişik ses şeması aynen duruyor. Ben şahsen o kadar sesi deneyip de en güzelini bulana kadar ilk denediklerimi unutuyorum. O yüzden hep klasik seslerle oynuyorum. Takımların silahlarını da özelleştirmek belli kurallar çerçevesinde mümkün. Bunlar özel maçlar için geçerli oluyor. 40 civarında görevin yanında 35 kadar da training bölümü var. Bir önceki oyuna göre daha çok ve çeşitli training bölümleri konulması iyi olmuş çünkü bu kısımlar normal görevlerden daha eğlenceli. Gerçi normal görevlerin de hiç biri normal kalmamış ya neyse. Traininglerin hemen hemen hepsini, görevlerin de yarısını oynadım. Buna rağmen size silahlar hakkında açıklayıcı bilgi verecek kadar sabredemedim. Sonuçta dışardan bakınca hiç bir değişiklik gözükmüyor. Sırf bunun için bu sefer oyuna bir ansiklopedi eklenmiş. Bununla herşeyi öğrenebiliyorsunuz.

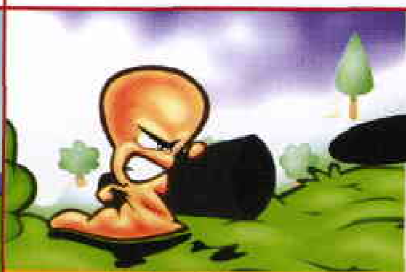
Oyuna bu kadar karışık ayrıntıyla nasıl olsa uğraşamazsınız der gibi bir de her ayarı rasgele karıştıran opsiyonlar eklenmiş. Böylece karşınıza ne çıkacağını bilmeden puzzle gibi bir oyun oynamanız sağlanmış. Benim anlayamadığım bir başka ilgi çekici nokta ise bir öncekinden çok farkı olmamasına rağmen oyunun nasıl amacından bu derece saptırılabildiği. Ama herhalde Team 17'deki arkadaşların bir bildiği vardır. ■ ■ ■

Onur Bayrın I onur@level.com.tr

WORMS WORLD PARTY	76
Grafik • 3D derinlik katılıp 2D'ye sadık kalınmış. Renkli ve eğlenceli harita dizaynı, şirin mi şirin gurtçuklar...	
Atmosfer • Çizgifilm grafikleri üzerinde minik pembe gurtçuklarla ne derece atmosfere girebilirsiniz ki?	
Ses • Bir sürü ses şeması var. Ama seçmek için sabır lazım. Ne gerek var ki o kadar çeşide?	
Oynanabilirlik • Menüler çoğaldıkça karışıklık artıyor. Bunlara kafayı çok takmazsanız sorun yok.	











TEKNİK BİLGİ	ACTION/STRATEJİ
Bilgi İçin • www.team17.com	
Yapım • Team 17	
Dağıtım • Titus Software	
Minimum Sistem • PII 300, 64MB RAM, 40MB HDD	
Multiplay • Ağ, internet ve aynı bilgisayarda	



european superleague

Commodore'da oynadığım futbol oyunlarına geri dönmek beni duygulandırdı. Ama bi dakka bi dakka.. İyi de biz Commodore çağını geçeli çok olmadı mı??!

Evet oldu. Hem de bayağı oldu. Şunu şurada açıkça belirteyim. İki tip oyun vardır. İlki gerçekten emek harcanarak, uğraşılarak yapılmış, detayların üzerinde durulmuş, elden gelenin en iyisi çıkarılarak oyuncuların beğenisine sürülmüş oyunlardır. Gözden kaçan şeylere rağmen bu oyunlara harcanan vakit oyunların hakkını ortaya koyar. Gelelim ikinci tip oyunlara. Bu tip oyunlar kısaca insanların oyun oynadığını sanmaları için yapılmış ve bu yoldan kar etmeyi ön planda tutan ticari araçlardır. Hiçbir özen ve düzen olmaksızın üretilen bu oyunlar biz oyuncuları kandırmaktan başka hiçbir işe yaramaz.

Şimdi reklamlar

Hiç mi futbol oyunu görmedik? Şahsen spor oyunlarıyla çok fazla aram olmasa da hemen hemen bütün çıkan kayda değer futbol oyunlarına göz atma şansım oldu. İlk futbol devrimi Sensible Soccer zamanında oldu. Taktikler belirleyebilmek, oyuncuların isimlerini istediğiniz gibi yazabilmek zamanında bizi oldukça cezbediyordu. Sonra FIFA serisi çıkmaya başlayınca bizim de ağzımızın kenarları yavaş yavaş kulaklarımıza doğru yayıldı. Oyundaki hareketleri gerçek bir insanın hareketlerini baz alarak ekrana koyabilmek ulaşabildiğimiz son nokta idi. Derken böyle bir oyun çıkmış. Bir sürü isim hakkı ve reklam almış. 3D grafikleri kullanmış. Ama bu da nesi?!? Anlayacağınız üzere European Super League'i en başta bahsettiğim oyun sınıflarından ikincisine rahatlıkla yerleştiriyorum. Hani özen ve düzen olmaksızın demiştim ya...

Arabirim ilk saniyelerde Sensible Soccer tadı



veriyor. Başta birçok oyun modundan birini seçiyorsunuz. Bunların arasında kendi yaptığınız lig veya Avrupa Super Ligi'de var. Bu konuda ilginç olan nokta kötü seviyesine çok yakın giden bir oyunun bu kadar çok isim hakkını ve reklamı nasıl almış olduğu. Oyundaki reklam payı öyle böyle değil. Hatta sadece reklam için yapılmış olduğunu bile düşündüm. Staddaki panolardan tutun da formaların üzerine kadar her yer reklam dolu. Belki de sanal ortamda bu firma isimleri daha çok göze batıyor.

İnanılmaz basit menüleri sayesinde istediğinizi ayarlamak zor olmuyor. Örneğin ayarlar bölümünde sadece 3-5 tane gereksiz değişiklik var. Zaten grafik ve kontrol seçimini oyuna girmeden önce yapmalısınız. Fakat oyunda ilk andan beri farkedilen büyük bir handikap daha var. Önceleri neden menülerde mouse kullanamadığımı düşünürken sonra acı içinde farkettim ki oyun PlayStation'dan çevirme. Bu yüzden oyuna girmeden önce kullanacağınız tuşları sorma gibi bir gariplik yapıyor zaten. Emin'e haksızlık gibi olmasın ama PS'den gelen oyunlara da hiç ısınamıyorum. Olmuyor kardeşim, PC sizin işiniz değil.

Doğuştan hatasın sen!

Aslında en büyük yanlışlık oynanışta yapılmış. Yani fena olmayan bir oyun geçmişim vardır. Elim en azından birazcık alışkındır. Nedense oyunda koşma, depar, çalım gibi unsurlar unutulmuş. Pas attığınızda hiçbir zaman yerini bulmuyor. Çünkü attığınız adam başka tarafa koşuyor oluyor. Varsa yoksa önünüze geleni dikiyorsunuz. Anca böyle birkaç dakika dayanabilirsiniz.





Bu arada en soldaki de Zidane'ın amcasının oğlu.

Açıkçası oyunun arabiriminden oyun içi grafiklere geçince biraz şaşkınlık yaşadım. Yüksek çözünürlükte temiz 3D görüntü verebilen bir motor kullanılmış. Oyuncuların hareketleri esnek. Fakat bu esneklik sınırlı. Bir süre sonra farkediyorsunuz ki siz aslında düşük kalitede jpg'lerle kaplanmış bir dünyada birkaç animasyonun peşinde koşuyorsunuz. Seyirciler var. Hayatımda gördüğüm en kötü 2D seyirci. Bari 2D'yi düzgün yapın. Ama nerdeeee... Ne multiplayer, ne single player. Bu oyundan uzak durun, o kadar!

Obur Bayram | obur@level.com.tr

EUROPEAN SUPER LEAGUE	34
Grafik • Bol bol düşük kaliteli jpg kaplama seyrediyorsunuz. Tabi bunların müthiş animasyonları da var.	
Atmosfer • Bırakın yahu. Dalga mı geçiyorsunuz?	
Ses • Var. Birşeyler geliyordu kulağıma ama daha çözemedim ben cazırtıyı. Size haber veririm.	
Oynanabilirlik • Yok. O da nesi? Nerden bulunur? PS'den alıntı oyunun nesinde oynanabilite bekliyorsunuz ki?	

TEKNİK BİLGİLER | **SPOR**

Bilgi İçin • www.vie.co.uk
Yapım • All your bases are belong to us
Dağıtım • Virgin Interactive

Minimum Sistem • P200, 32MB RAM, 470MB HDD

Multiplayer • Yok

ultimaonline thirddawn

3D grafiklerle yepyeni bir UO macerası



Eğer "Origin grafik olarak kendinden daha üstün oyunlar olan Everquest ve Asheron's Call ile başabaş gitmek için Third Dawn'ı yaptı" diye düşünüyorsanız çok yanılıyorsunuz. Origin'in bu konudaki asıl planı UO 2 idi ama bu plan iptal oldu. Third Dawn UO yu daha da ileri götürmek için planlandı.

Eski 2D UO ya göre 3D olarak planlanan oyun bu özelliğinin yanında bir çok yenilikte getiriyor. Öncelikle bir noktaya önemle parmak basalım. Orijinal Third Dawn'ın içinde eski oyun UO da var. Yani halen ülkemizdeki Unofficial serverlarda oynamanız için ihtiyacınız olan UO da burada mevcut. Fakat bu serverlar şu an için Third Dawn'ı desteklemiyorlar. Zaten Third Dawn'ı eski oyunun üstüne kuruyorsunuz. İkisini de ayrı ayrı kurduğunuzdan istediğiniz zaman eski oyun ile oynama şansına da sahipsiniz. Yani "bunu kurarsam eski oyunum gider mi ?" gibi bir korkuya kapılmanıza gerek yok.

Third Dawn'ın ikinci önemli özelliği ise yalnızca bu pakete sahip olanların girebileceği ve yaklaşık olarak 13 yeni yaratığı içeren Ilshenar adlı yeni topraklar. Bu topraklar ile ilgili ayrıntılı bilgiyi Nisan sayımızdaki ön incelemede vermiştik. Bunlar dışında oyunun Japonya ve Kore gibi ülkelerde çok tutulmasından dolayı Samuray tarzı zırhların da paketle geleceği söyleniyordu ama biz rastlayamadık.



Oyun 3D olmasına karşın çok yüksek sistem gereksinimleri istemiyor. Buna karşın grafiklerinin avantajını oyuna girer girmez fark ediyorsunuz. Her taraf çok renkli ve bu gerçek bir göz ziyafeti sunuyor. Köpekler bile şirin kuçu kuçulardan Alman kurtlarına falan dönüşmüş. Ayrıntılar çok fazla, hatta bazı yerlerde gerçekten "fazla" kaçıyor.

Örneğin karakteriniz eskiden karşısındakine iki türlü selam verebilirken şimdi oyuna ilk girdiğinde ya da bir süre boş kaldığında geriniyor, folk dansı yapabiliyor, bir sürü şekilde selam verebiliyor hatta alkışlamak için bile bir seçeneği var. Bu kadar çok hareketle kim uğraşır bilinmez ama oyuna koymuşlar işte.

Ilshenar'da ev kurmak gibi bir seçenek yok. Oyuncular bu topraklarda yalnızca ava çıkabilirler. Ama bu av o kadar kolay olmayabilir çünkü yaratıkların hepsini burada bulabilirsiniz ve en aptallarından en tehlikelilerine kadar hepsi burada ki inanın sizi çok zorlayabilirler. O yüzden gruplar halinde dolaşın. Ilshenarda Trammel kuralları geçerli.





Eski oyuncular biraz zorlanacaklar

Yeni pakete geçen eski oyuncular alışıncaya kadar bir süre şaşkınlık geçireceklerdir çünkü 3D grafikler size dünyanızı şaşırtıyor. Hatta biraz yadırgıyorsunuz. Ben yenisine geçinceye kadar eskisi arasında gidip geldim ama sonunda yenisindeki bir özelliğin o kadar çok işime yaradığını fark ettim ki kararımı verdim. Yeni pakette çantanız çok daha geniş. Bu kapasitesinin genişlediği manasına gelmiyor. Gene alabileceği yük belli ama içine koyduğunuz eşyalar eskisi gibi sıkışık olmak zorunda değil çünkü yeni oyunda alan iki katı daha geniş. Ayrıca ana ekranda her şey daha derli toplu görünüyor. Üstteki barı gerektiğinde kapatabiliyorsunuz ve bu bar sayesinde en gerekli menülere hemen ulaşabiliyorsunuz.

Yeni pakette, belki de animasyonlardan ötürü olsa gerek, lag'i daha iyi hissediyorsunuz. Bu biraz sinirlerinizi yıpratıyor tabi ki. Ekrana bakıp Türkiye'nin internet altyapısına bir kere daha saygılarınızı iletiyorsunuz.

Ama Third Dawn daha anlaşılır

Eğer şimdiye kadar paketle ilgili aklınızda şüpheler varsa bırakın kalsınlar çünkü mükemmel bir paket değil ama grafiklere getirdiği yeniliğin oyunu daha zevkli ve "anlaşılabilir" kıldığı da su götürmez bir gerçek. Özellikle büyü efektlerini gördüğünüz zaman bana hak vereceksiniz. Karşınızdakinin ne büyüsü yaptığını bile bu şekilde anlayabiliyorsunuz. İnanın Third Dawn paranızın hakkını verecektir.

■ ■ ■

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

ULTIMA ONLINE : THIRD DAWN — 87

Grafik • Olay bu. 3D efektler oyunu çok daha anlaşılır kılmış.

Atmosfer • Ne diyebilirim ki, her zaman dört dörtlük.

Ses • Yeni bir şey yok yalnızca ek olarak yeni bir müzik gelmiş.

Oynanabilirlik • Getirdiği yeniliklerle çok daha geliştirdiği kesin.

TEKNİK BİLGİ — MP FRP

Bilgi İçin • www.uo.com
Yapım • Origin
Dağıtım • Electronic Arts/Aral İthalat

Minimum Sistem • P II 400, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı, internet bağlantısı

Multiplay • Sadece multiplayer

equestriad2001

Binicilik hassas bir mevzudur, öyle adada eşek binmeye benzemez.

Ne zaman berbere gitsem kendimi bir şekilde altılı ganyan muhabbetinin ortasında bulurum. Gerçi müşteri popülasyonuna göre muhabbet futbola veya arabalara da dönebilir ama ganyan geyiği gün boyunca tazeliğini korur. Oyunumuz Equestriad 2001 altılı ganyan ve berberler ile pek bir alakası yok ama binicilik sporuyla var.

Hiç binicilik dersi almış mıydınız?

Daha önce elime hiç binicilik oyunu geçmediği için en başta biraz afalladım ama oynanabilirliğe kısa sürede alıştığımı söyleyebilirim; çünkü gerçekten hiçbir numarası yok! Oyun üç bölümden oluşuyor. Dressage denilen olay at üzerindeki hakimiyetinizi puanlayan bir tür yarışma. Ekrandaki direktiflere ve rotanın rengine göre atınızı ya normal yürütüyorsunuz ya tırıs sürüyorsunuz ya da dörtnala koşturuyorsunuz. Önemli olan bu üç farklı komut arasındaki geçişler; örneğin dörtnal için geç kalınca bir faul alıyorsunuz ve haliyle puanınız düşüyor. Jüriyi selamlamak, durmak ve dönüşler de Dressage bölümünün bir parçası. İkinci olarak Cross Country geliyor. Adından anlaşılacağı gibi kırsal bir alandasınız ve önünüzde atlamanız gereken engeller var. Amaç parkuru en kısa zamanda bitirmek. Kafanızı gözünüzü yarmadan atlamak için 'jump' tuşuna yanıp sönen zeminlerin üzerine gelince basmalısınız. Show Jumping ise bir engelli atlama yarışması. Bu sefer kapalı bir pistteyiz ve biraz daha şov amaçlı takılıyoruz. Turnuvalara katılmadan pratik yapabilirsiniz.

Dört ünlü pistte ve benim tanımadığım ama ünlü olduğunu tahmin ettiğim 21 biniciyle yarışıyorsunuz. Grafikler tamamıyla 3D demek isterdim ama 2D ağaçlar ve seyirciler buna izin vermiyor. Hava şartlarıyla oynayabiliyorsunuz. Replay seçeneği iyi hazırlanmış. Birçok açıdan kendinizi izleyebiliyorsunuz. Equestraid 2001 biraz tekdüze olsa da ilginç bir oyun.



Kafayı gözü yarmak olası bir durum.



En iyisi geri gidip bir daha deneyin.

EQUESTRIAD 2001	31
Grafik • Bu tarz bir oyun için gayet yeterli. Ortamlar 3D ama ağaçların ve insanların 2D olması komik olmuş. Replay seçeneği iyi tasarlanmış.	
Atmosfer • Oyun ilk başta ilginç geliyor ama sonra hep aynı şeyleri yaptığınızı farkediyorsunuz.	
Ses • Kişnemeler ilginç, spiker yorumları da fena değil ama çok tekrar edince insana gına geliyor. Müzikler için de aynı şey geçerli.	
Oynanabilirlik • Basit ve insanı yormayan bir oynanabilirlik tasarlanmış. Derinliği var denemez ama kolay alışılabilmesi artı bir olay.	

combatcommand2: danger forward

2. Dünya Savaşı'nın bereketi oyun dünyasında devam ediyor...

Savaş oyunlarıyla haşır neşir olanlar bu türde detay seviyesinin ne kadar yüksek olduğunu bilir; hatta bazen detaylardan dolayı oyuna odaklanamaz, bilmemne topunun hacmine takılıp kalırsınız. Danger Forward o kadar derine inmek yerine sade ama yeterli bir oynanabilirlik sunuyor. Grafiklerin kalitesi malum; şu anki teknolojiyle karşılaştırmaya bile değmez. Seslerin de pek farklı olduğu söylenemez. Ama zaten oyunun görsel bir şölen vermek gibi bir kaygısı yok. Hala hiçbir 3D oyunda bu kadar çok birliği beraber yönetmek mümkün değildir.

Senaryolar yine varolan savaşlardan uyarlanmış. Birlik sayıları kadar savaş saatleri de gerçeğine uygun hazırlanmış (örneğin hava kararınca sadece altı saat savaşabiliyorsunuz). Paraşütlerle veya hücum botlarıyla çıkartma yapmak ve gece operasyonu düzenlemek hala geçerli. Hatta oyunda bu tarz saldırı veya savunmayla ilgili birçok ekstra var.

Dediğim gibi oynanabilirlik karmaşık hesaplara dayanmıyor. Karar vermek için her manevradan sonra birliklerinizin gücüne ve özelliklerine bakmanız yeterli. Oyunun başı biraz arayüz ve biraz da yapay zeka ile dertte. Basit birkaç işlemi yapmak için bir sürü 'tık' gerekiyor ve düşman birlikleri özellikle savunmadaysalar saçma sapan davranıyor. Oyun bir senaryo editörüne sahip ve multiplayer oynanabiliyor. CC2 masaüstü strateji severlerin ilgisini çekebilir.

Güven Çatak | guven@level.com.tr



Birliklerinizin durumunu sağ üst köşeden öğrenebilirsiniz.

COMBAT COMMAND 2: DANGER FORWARD	63
Grafik • Grafikler şu anki 3D teknolojisiyle karşılaştırılamaz bile; çünkü hepsi 2D. Renklerle ve grafik tasarımla biraz daha oynanabilirdi.	
Atmosfer • Oyunu oynarken bir yandan da bir savaş filmi izliyorsanız belki havaya girebilirsiniz ama diğer türlü CC2'nin pek şansı yok.	
Ses • Sesleri zar zor duyuyorsunuz. Size bir şeyler anlatmak isteyen efektler kulağınıza çalıyor ama onlardan da şüphe etmek gerek.	
Oynanabilirlik • Oynanabilirlik dozajı çok iyi ayarlanmış. Fazla derinlere inmeden savaş meydanında yolunuzu bulabiliyor ve taktik geliştirebiliyorsunuz.	

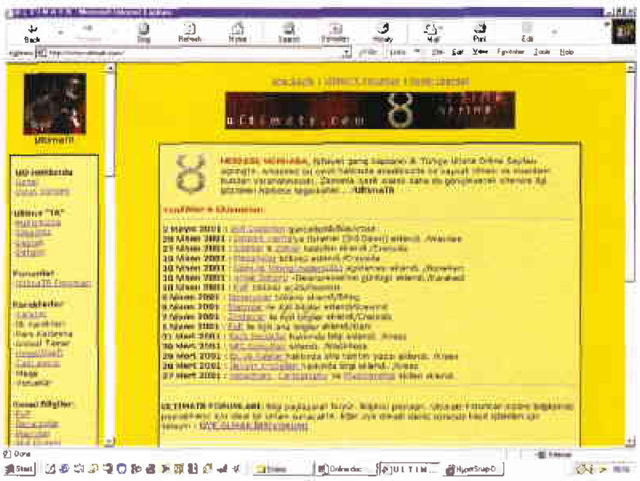
online

Internette Ultima Online kaynakları

Ülkemizde gün geçtikçe oyuncusu çoğalan Ultima Online şu "saygı değer" korsan oyun piyasası yüzünden ayağa düştüğü için bir çok oyuncu oyunu bilinçsizce ve son derece eksik bilgilerle oynar oldu. Oysa UO tüm dünyada yüz binlerce insan tarafından oynanan bir oyun. Bu yüzden hem yeni oyunculara yol göstermek hem eski oyuncuların listesinde eksik olan birkaç yeri tamamlamak ve oyunun eğlenceli yanları yanında bir çok başka boyutu olduğunu da göstermek amacıyla internetteki UO kaynaklarından en bilinenlerini sizlere anlatmayı kendime bir görev saydım. İşte internetteki belli başlı kaynaklar, içerikleri ve adresleri.

www.ultimatr.com

Şu anda Türkçe olarak bulabileceğiniz en geniş içerikli site adresi burasıdır. Yurtdışındaki Stratics ile anlaşması olan site tecrübeli oyuncular tarafından yazılmış son derece ayrıntılı yazılarıyla en çok başvurabileceğiniz rehber. Site ilk online olduğu zamanlar çok hızlı bir şekilde update ediliyordu ama şimdi bu hız biraz yavaşlamış durumda. Genede şu anda UO oynayan Türklerin adını duyurmak adına hazırladıkları dinamik harita ile göğsümüzü kabartıyorlar. Kesinlikle üye olmanızı tavsiye ederiz. Herkes mutlaka yararlanacak bir şeyler bulacaktır.



www.uo.stratics.com

Ultima ile ilgili en kapsamlı bilgileri bulabileceğiniz tüm dünyadaki en kapsamlı site. Çok iddialı bir cümle olduğunun farkındayım ama kesinlikle öyle. Burada ne ararsanız vardır. Hatta fazlası bile bulunur. Zaten sol taraftaki barın uzunluğu buna en güzel kanıttır. Eğer İngilizceniz iyi ise bu sitede çok rahat bir iki saat harcayabilirsiniz. Bir karakter yaratmadan önce ve yarattıktan sonra tüm gelişim süreci boyunca bu siteye başvurarak ihtiyacınız olan bilgileri bulabilirsiniz. En alttaki tools kısmından indirebileceğiniz ufak programcıklar da size çok yardımcı olacaktır. Ayrıca oynadığınız Shard'da ne oluyor diye merak ediyorsanız her gün bu siteyi bir defa kontrol etmenizi tavsiye ederim. Bunun dışında www.stratics.com ise diğer Massively Multiplayer oyunlarla ilgili bilgiler sunan sitelere gidebileceğiniz rehberin sadece kapağıdır. Stratics her online oyuncusunun mutlaka elinin altında bulunması gereken çok kapsamlı bir sitedir.

www.uo.com

Ultima Online'ın resmi sitesi. Zaten oyunu resmi serverlarında oynuyorsanız bu siteyi çoktan ziyaret etmişsinizdir zira hesabınızla ilgili tüm ayarları buradan yaparsınız. Oyunla ilgili yeni bir şeylerin gelip gelmediğini ya da ne gibi gelişmeler olduğunu buradaki haberlerden öğrenebilirsiniz. Özellikle hikayeleri kaçırmayın derim. Bunun dışında her link sizi ayrı bir hizmete götürecektir ki hepside çok işinize yarayacak sayfalardır.

www.ebay.com

Burası bir satış sitesidir. Burada aradığınız her şeyi bulabilirsiniz ki buna satılık oyun hesapları, satılık büyülü silahlar, ingotlar vs de dahildir. Eğer bir gün resmi serverda oynadığınız karakterinizi satmak isterseniz bu sitede sergileyebilirsiniz. Tabi ki para aktarımı için kredi kartı gerekecektir. Bir girip göz atmanızı tavsiye ederim. Oynadığınız karakterlerin gün gelipte 1000$ edebileceğini gördüğünüzde şaşırmayın. Buraya girdiğinizde neden bazı oyuncuların sırf bu işi ticaret için yaptığını daha iyi anlayacaksınız.

http://uovault.ign.com

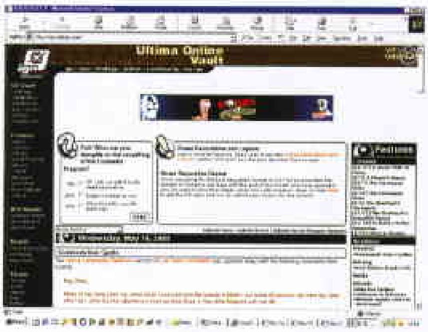
Shardlarda ne olup bittiğini izleyebileceğiniz başka bir adres. Ayrıca oyunla ilgili son gelişmeler hakkında anketler yaparak oyuncuların genel fikrini de yansıtan site özellikle boardları ile çok popüler. Buradan gene her türlü iletişimi gerçekleştirebileceğiniz gibi sitenin solundaki barda aşağıda yer alan linkler ile diğer online oyunların sayfalarına da gidebilirsiniz.

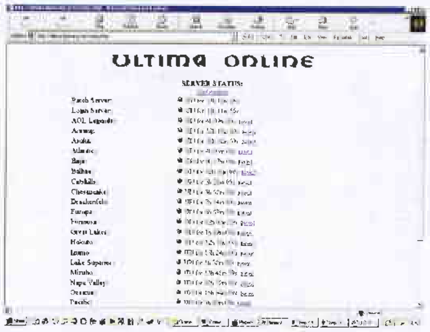
http://ultima.lightning.net/status.html

Shardların durumu hakkında bilgi alabileceğiniz site eğer serverınıza bağlanamıyorsanız problemin nerede olduğunu görmeniz açısından size yardımcı olabilir.

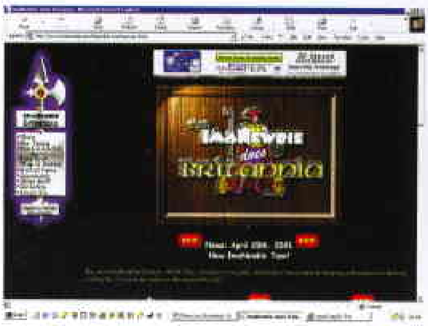
www.imanewbie.com

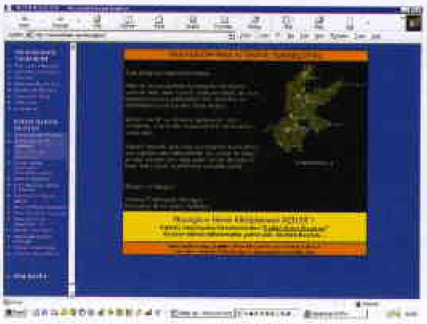
İşte UO'nun en eğlenceli yanı. Bu siteyi hazırlayan kişiler UO ile dalga geçiyorlar. Daha doğrusu oyuna yeni başlamış ve aynı zamanda kay-

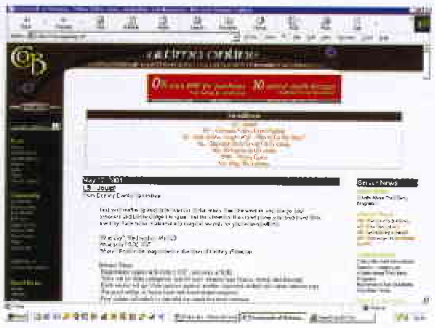












belmeye mahkum olan bir karakter aracılığıyla UO ile ilgili seri karikatürler yapıyorlar. Eğer UO ile ilgili biraz bilginiz varsa bu sitedeki karikatürler sizi çok güldürecektir. Bilmeyenler için söyleyelim newbie oyuna yeni başlayanlara verilen bir sıfattır. Acemi gibi bir manası vardır. Ayrıca gene bu sitede Diablo ile de ilgili karikatürler bulabilirsiniz. Site sık sık güncelleniyor o yüzden en az iki haftada bir falan ziyaret edin derim.

http://cob.xrgaming.net/

Bir başka UO buluşma noktası. Tüm shardlardan haberler alabileceğiniz gibi ufak rehberinden de yararlanabilirsiniz. Ama asıl işlevi community kısmında. Buradaki forumlarda işinize yarayacak bir çok haber ve duyuru bulabilirsiniz. Ayrıca karakterinize isim bulmakta zorlanıyorsanız buradaki name generator ile bir isim yaratabilirsiniz. Dilerseniz gene bu siteden diğer online oyunlar için ayrılmış sayfalara da gitmeniz mümkün. Özellikle hayvanlarla ile ilgili tablo ve evlerle ilgili bilgiler dikkatinizi çekecektir.



http://www.ultimatr.com/moonglow

Ultimatr 'nin altındaki bu site tamamen sanane serverındaki Moonglow şehri için yapılmış. Burada şehirde yapılan tüm etkinlikler ve şehrin tüm özellikleri anlatılıyor. Sanki gerçek bir şehir tanıtımı şeklinde yapılan site gerçekten çok enteresan bir düşünceyi yansıtıyor. Sanane'de ki en organize şehirlerden biri olan Moonglow burada da kendini gösteriyor. Site şu anda yapım aşamasında olsa da mevcut haliyle bile resimli hikayeleri ile sizi oyalayacaktır.

Bu siteler dışında şu anda yapım aşamasında olan ya da yapılmış fakat daha geliştirilmesi gereken guild siteleri de mevcut. Eğer bu adresler dışında sizin bildiğiniz başkaları da varsa lütfen linklerini email adresime yollayın ki diğer oyuncularda faydalanabilsin. Ayrıca eğer guild siteleriniz varsa onların linklerini de bana yollamanızı rica ediyorum. Bir ara hepsini yayınlarsam herkesin elinde tam bir liste olabilir diye düşünüyorum.

Yeni ve mevcut oyunculara tavsiyeler

Sizlere biraz ukalalık yapacağım şimdi. Ama önce şunu söyleyeyim ki bunu yapacak kadar UO geçmişim var. Bir zamanlar Atlantic serverında ilk Türk guild'ini (GKV) o zamanki fedakar UO oyuncularıyla beraber kurup ilk guild masterlığını yapmış ve bu oyunu yaklaşık olarak 1.5 senedir oynayan bir oyuncu olarak size tavsiyem bir karakter yaratıp oyuna girmeden önce mutlaka oyunun el kitapçığını hiçbir sayfasını atlamadan bir iki kez baştan sona okumanız. Daha sonra geliştireceğiniz karakterin yapısını belirleyip buna göre GM yapmayı planladığınız 7 skill'i seçin ve bunları geliştirmeye başlayın. Skillerinizi geliştirirken gerekli tüm tabloları ve rehberleri elde edin ve bunlara harfiyen uyun.

Oyunda arkadaşlığa önem verin ve mümkünse adam akıllı üyelerden oluşan bir guild'e mutlaka üye olun. Bu hem parasal destek almanız açısından hem de yeni karakterinizin güvenliği açısından çok önemlidir. Ayrıca UO yu arkadaşlarla oynamanın zevki gibisi yoktur. Ben bir zamanlar aynı ofiste Cornelius'la beraber oynarken heyecandan az bağırıp çağırmadım "öldüm aman malları kurtar" diye.

Asla ama asla PK'lerin olabileceği alanlarda yalnız dolaşmayın.

UO oynarken RP yaparsanız oyunun zevki 100 kat artar ama bunu yapmak zorunda değilsiniz. Genede oyunu yapısı gereği ister istemez oyun zaten sizi buna iter. Örneğin blacksmith'le savaşmazsınız ama ticaret yaparsınız ve sonuçta onunla aranızda geçecek konuşmalar ticaret üzerine olacaktır. Bunları RP havasında yaparsanız karakterleriniz sizin gözünüzde et ve kemiğe kavuşacaktır ki sizi oyuna asıl bağlayan kesinlikle bu olacaktır.

Eğer UO ile ilgili herhangi bir sorunuz ya da sorununuz olursa ve bu sorunlarınızı verdiğim adresler de çözemiyorsanız bana her zaman email atabilirsiniz. Tüm email'larınızın mutlaka cevaplandığını biliyorsunuz.

Görüşmek üzere ■ ■ ■

Burak Akmenek |Burak@level.com.tr

oyun=yaşam







MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Hiç oynadığınız oyunlarla hayat arasında büyük bir bağ olduğunu düşündünüz mü? Oyunların hayatımızda karşılaştığımız gerçekliklere en yakın eğlence araçları olduğu aklınıza gelmedi mi? Örneğin oyunun kahramanını ele alalım. Aslında Leon Kennedy, Squall Leonhearth veya Solid Snake oynayanın ta kendisi değil mi? Bütün o maceralar biz yaşayalım diye hazırlanmamış mı? Bir gün buna benzer maceralara bizzat atılmayacağımızı kim garanti edebilir ki? Bazen bir oyunda üzerinize düşen her şeyi yaparsınız ve artık hedefinizi göremez hale gelirsiniz; tıpkı hayatta olduğu gibi. Artık olayları akışına bırakmak ve her yolu denemek durumundasınızdır. İşte bu andan itibaren ya hakkınızı kaybedersiniz, ya da olayların tekrar patlak verdiği yeri bulur ve yeniden işe koyulursunuz. Bazen de bu koşuşturmacadan yorulur ve sıkılırsınız. Abort game, oyunda bir bölümü geçemeyip daha fazla işkence çekmek istemeyenlerin başvurduğu bir yoldur. Bunun gerçek hayattaki adına intihar denir. İyi bir oyuncu ve ideal bir insan, çok zor durumlarda bile sabredip çıkışı bulabilir, kitabında abort veya quit kelimeleri yazmaz.

Peki ya oyunlarda olan save ve load imkanı, hayatta da olsaydı? Hayatınızı sürekli save edebilseydiniz neler neler olurdu bir düşünsenize... Çoğu sevdiğinizi ölümden döndürebilirdiniz, güzel anları geriye dönüp tekrar yaşayabilirdiniz, utanç ve vicdan azabı duygularını yaşamanıza hiç gerek kalmazdı. Her şeyi doğru yapan bir insan oluverirdiniz birden. Ah hayaller...

Oyunlarda da, hayatta olduğu gibi fazla alternatif yoktur. Her şey yapımcının elindedir. Bir bölümü geçmek için değişik yollar kullanabilirsiniz. Oyun dallara ayrılıyordur, siz en zorunu seçersiniz. Sonuç ise hiçbir zaman değişmez. Zaten önceden belli olan bir yada birkaç senaryo ile oyun tamamlanır. Hayatta da işler aynı şekilde yürür. İşin en hazin tarafı ise şudur:

Oyunların da sonu gelir; tıpkı hayat gibi...





thebouncer

Square görsel şölenlerine bir dövüş oyunu ile devam ediyor...

Square, PlayStation2 için bir dövüş oyunu tasarlayıp Japonya' da piyasaya sürmüştü. Hayal kırıklığı yaratan bu versiyondan sonra Avrupa versiyonuna özen gösterdi ve sonunda bitirdi. Yeni versiyonda da belli başlı problemler var ama eskisine çok daha üstün. The Bouncer, Erhgeız veya Tobal oynayanlara tanıdık gelecek bir oyun. Aynı anda dört kişiye kadar multiplayer desteği sunan bu oyun, hikaye, kafa kafaya, survival gibi seçenekler sunuyor. Kontrolleri oldukça kolay; üçgen = yüksek seviye, kare = orta seviye, X de aşağı seviye vuruşlar. Yuvarlak = zıplama, L1 = özel hareketler ve R1 = koruma oluyor. Tuşların tepki süreleri kısa ama Tekken Tag Tournament veya DOA 2: Hardcore oyuncularına biraz yavaş gelebilir. Oyunda, her dövüş oyununda olan klasik çok vuruşlu kombolar, atmalar, özel hareketler ve takım vuruşları var. Aynı zamanda analog kolları da kullanabiliyorsunuz.

Oyunun üçte birini oluşturan hikaye modu, üç artist bar fedaisinin hikayesini anlatıyor. Scion,





Kou ve Volt adlı üç kahraman, aslında alabildiğine gevşek tiplerdir. Ne zaman ki Scion' un görifrendi Dominique, çeliğe bürünmüş manyaklar tarafından kaçırılır, o zaman akılları başlarına gelir de, kızı aramaya koşarlar. Bir de bakarlar ki karşılaştıkları olaylar dünyanın kaderini değiştirebilecek niteliktedir. Acaba Dominique' in çok farklı bir varoluş sebebi mi vardır? (mistik hava yaratılmıştır; görev tamam).

The Bouncer' ı üç kere bitirmek için sadece beş saatinizi harcamanız yeterli; yani oldukça kısa. Ancak oyunun bir dövüş oyunu olduğunu ve hikaye bölümünün sadece tadımlık olduğunu hatırlatmak isterim. Aynı sürede Tekken' i daha fazla sayıda bitirebileceğinizi unutmayın.

Oynanış genel olarak sorunsuz. Fakat özellikle boss alanlarındaki kamera açısı hataları nedeniyle ekran dışında dayak yiyebiliyorsunuz. Bunun dışında The Bouncer' ın bu güne kadar PlayStation 2 için yapılan en iyi grafikli oyun olduğu konusunda şüpheniz olmasın. Etrafınızdan cilalı poligonal nesneler ve karakterler fışkırıyor. Square' in klasik 3D karakterleri, kendilerini hemen belli ediyorlar. Bosslardan Mugetsu ve Echinda, fedailerden Scion ve Volt, bu fantastik dizaynlara örnekler. Oyun gelecekte geçiyor, alışılageldiği gibi fantastik ve ütopik fikirlerin bir kombinasyonu görüntüsünde. Tarz olarak Final Fantasy serisini andırıyor, fakat üç boyut ve gerçekçilik olarak çok daha ötesinde. Her karakterin kendisine göre ince ayrıntıları var. Örneğin Kou acayip dövmeli; bir şehir fedaisinden çok, Yeni Zelanda yerlilerine benziyor. Karakter kıyafetleri gerçek fizik kurallarına uygun olarak hareket ediyor. Saçlar da eh işte. PlayStation 2 deki en büyük problem olan aliasing, DreamFactory tarafından çözülmüş. Adamlar ekrandaki her pikseli düzelten özel bir filtre kullanmışlar. Oyun içi videolar olayı bitiriyor çünkü çok detaylı ve keskin görünüyorlar, fakat oyun içi grafikleri ile aralarında olan uçurum gibi fark atmosferi kötü yönde etkiliyor.

Oyunun müzikleri de gayet güzel. Sert rock müzikleri ile başlayıp, doğu tadındaki müziklerle devam ediyor. Aksiyon sahnelerine çok iyi entegre edilmiş müziklerin yanında, alışılagelmiş ah, uh sesleri de duyuluyor. Bu efektler gerçek hayata göre çok alakasızlar ama oyuna ayrı bir hava katıyorlar. Seslendirmeler çok iyi ama salakça hazırlanmış diyaloglar yüzünden keşke konuşmasalarmış diyoruz. The Bouncer, PlayStation 2 için Dolby Digital 5.1 ses sistemini destekleyen ilk oyun. Bye&Smile...

MegaEmin | megaemin@level.com.tr

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.squaresoft.com
Yapım • Dream Factory
Dağıtım • Square Electronic Arts

Minimum Sistem • 4 Oyuncu, Analog Joypad, Dual Shock



THE BOUNCER 79

Grafik • PlayStation 2 için bu güne kadar yapılan en kaliteli grafikler denebilir. Aliasing sorunu, bir yazılımla ortadan kaldırılmış.

Atmosfer • Videolarla oyun içi grafikler arasındaki fark atmosferi kötü yönde etkiliyor.

Ses • Dolby Digital 5.1 desteği ve mükemmel müziklere, kötü diyaloglar bile gölge düşürememiş.

Oynanabilirlik • Hikaye modu kısa ama renkli. Dört kişi ile oynanması artı ama yaratıcılıktan mahrum kalması eksi.



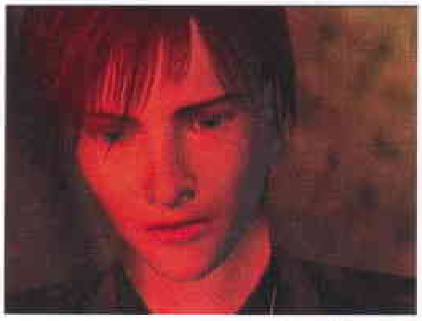




resident evil X code veronica

Resident Evil yuvaya dönüyor...

CapCom' un Resident Evil adındaki gerilim macera oyunları serisi, PlayStation oyun konsolunda doğdu ve bugün olduğu noktaya geldi. CapCom işini çok iyi yapıyordu ve tam istediği gibi bir kitle elde etmişti. Sadece bu oyunlar için PlayStation alanların sayısı azımsanacak gibi değildi. Firma sürekli daha iyiye oynamak istediğinden midir nedir, DreamCast oyun konsolu duyurulduğu anlarda Sega için çalışacağını açıkladı. Açıkçası o zamanlar, bunu ben bile ciddiye almamıştım. Bir noktadan sonra ise işin ciddi olduğunu ve Resident Evil serisinin son oyununun Dreamcast için hazırlandığını anladık. Sonunda oyun DreamCast' de çıktı, bir süre hüküm sürdü ama yine benim tahminlerim tuttu. Sega' da bir şeylerin ters gittiğini fark eden CapCom, anlaşmasını iptal edip tekrar Sony' ye, yani doğduğu yere, yani yuvasına döndü. Ayıbını örtmek istermişçesine DC için hazırladığı oyunu daha da geliştirerek PlayStation 2' de çıkartacağını duyurduğu zamanlarda ise DreamCast üretimi durdurulmuştu bile.







Yeni oyunun adındaki X sizi şaşırtmasın, oyun son zamanların X modası gibi X-Box' ta değil, PlayStation 2' de çıkacak (örneğin Metal Gear Solid X). DreamCast versiyonundan bariz farklılıklar gösterecek olan oyunda daha önceden anlaşılmamış birçok gerçek de su yüzüne çıkacak. Örneğin kötü karakter Wesker hakkında yeni bilgilere ulaşacağız. Yeni oyunda en az on dakikalık yeni video ve yeni bölümler olacak. Demo öyle ustalıklı hazırlanmış ki, Namco veya Square' deki babalar bile hayretler içerisinde izleyebilir. Kontrol edeceğimiz karakterler yine çok farklı değil, hani hep o abisini arayan şirin kız mesela; Claire Redfield. Resident Evil 2' den üç ay sonra geçen hikayede terk edilmiş bir adada hapis olarak oyuna başlıyorsunuz. İşin kötü tarafı etrafınız hala yaşayan ölüler ile çevrili. Claire yavaş yavaş abisi Chris Redfield hakkındaki sırları çözüyor ve en sonunda ona ulaşıyor. Oyun boyunca Claire ve Chris arasında gidip geliyorsunuz. İleride Leon Kennedy de aranıza katılıyor.

Oyun teknik olarak çok iyi yapılmış. Bir kere her karakter en az 1500 poligondan oluşuyor. Dumanlar, kan sıçramaları, et parçaları, dışarı sarkmış mor bağırsaklar ve benzer korkunç öğeler çok gerçekçi işlenmiş; öyle ki oyun esnasında içiniz bir tuhaf oluyor. Fon diğer PlayStation versiyonlarındaki gibi pre-rendered değil, tümüyle poligonal. Daha da etkileyicisi oyunun ışıklandırma efektleri. Her noktaya ayrı uygulanan renkli ışıklandırma sayesinde patlamalardan gözlerinizi alamayacaksınız. Dinamik kameranın inanılmaz sonuçları iyi bir yapımcının elinde rahatlıkla fark edilebiliyor.



RESIDENT EVIL X	07.2001
Yapım • Capcom	
Dağıtım • Capcom	
İlk İzlenim • İzlenimi mi kaldı artık. Adı üstünde "Resident Evil!" Gerilim seven birisi iseniz bu oyunu alacaksınız. Hatta değilseniz bile alacaksınız. Alın yani, benden son söz bu. Bye&Smile.	
Tamamlanma Oranı • %90	



CapCom' un bir diğer oyunu Dino Crisis' de oyunun başından raptorlara kadar ilerleyip anlatmak istediğimi daha net görebilirsiniz. Oyunda yerine göre sabit, yerine göre ise sağa sola oynayan, zoom yapan kameralar kullanılıyor, haliyle gerilimi acayip tırmandırıyor. Claire sisli bir mezarlıkta dolaştığı zaman kamera sürekli değişik pozisyonlar alıyor ve sizi korkudan öldürüyor. Tüm çevre dinamik esaslarla hazırlanmış. Oyundaki hareket eden veya aktif olan nesneler hemen kendilerini belli ediyorlar. Örneğin Claire' in ilgilendiği bir nesne aydınlıkken, fon kapkaranlık kalabiliyor.

Muhtemelen Code Veronica X de, Resident Evil 2' de olan iki disklik sistemi kullanacak, birinci disk Claire ve diğeri de Chris için. Fakat bu kez aynı bulmacaları her karakterle çözdüğünüz bir geriye dönüş sistemi olmayacak. Bu kez aynı mekanda ama tamamen farklı bir maceraya dalacaksınız. Bu da oyunun oynanma süresini arttıracak tabi ki. Gerçi benim hayatımda en fazla bitirdiğim oyun RE 2 olmuştu, daha ne kadar uzayabilir ki zaten? Unutmadan, Capcom bu oyunun sadece ilk on dakikasında bile koltuklarınızdan en az üç kere fırlayacağınızı garantiliyor(muş). Size bol panikli ve kanlı geceler diler, ışıklarınızı söndürüp müzik sisteminizi açarak oynamanızı tawsiye ederim. Ufak bir ayrıntı, bu dediklerim için Temmuz 2001' i beklemeniz gerekiyor:) ■ ■ ■

MegaEmin I megaemin@level.com.tr



Bu, gelecek kuşak oyunların ilk temsilcisi olabilir.

onimusha warlords

Hey gidi be! Atari salonlarında en sevdiğim oyunlardan biriydi Captain Commando. Onlarca defa bitirmekten her pixelini eberiemiştik. Ta o zamanlar öğrenmiştik Capcom firmasının ismini. Şimdi ise bambaşka bir şekilde, bambaşka bir oyunda anıyoruz ismini. Uzakdoğudaki bir action adventure'da....

Onimusha bir undead ordusunun kaçırdığı bir prensesi kurtarmaya çalışan bir samurayı konu alıyor (vay be!). Resident Evil oyun tarzını sevdiyseniz, her ne kadar Onimusha bazı yönlerden çok farklı olsa da çok yabancılık çekmeyeceksiniz. Kesin olan bir şey varsa o da oyunumuzun PS2'deki bu yıl boyunca çıkmış ve çıkacak olan en parlak, en iyi action-adventure'larından biri olduğu. Öyle ki yöneteceğimiz karakter Samanosuke yaklaşık 10.000 poligondan oluşuyor ve dolayısıyla oldukça gerçekçi grafiklerle karşımıza çıkıyor. Üstelik oyun içindeki bir çok sahne değişik kamera açılarıyla süslenmiş (hoş ben tüm ekranlarda kullanılan sabit bir kamera açısını yeğlerdim, her ne kadar bu söylediğim heyecanı düşürse de, oyuncu için rahat olabiliyor çok zaman).



Çalıntı ruhlar

Oyunda dikkati çekecek en önemli özelliklerden biri kesinlikle level dizaynı ve arka planlar. Arka planlara oldukça fazla dikkat edilmiş ve Japon havası gayet güzel bir şekilde çok geniş renk paletleriyle beraber oturtulmuş. Prensesin kaçırıldığı sisli kaleden yüzlerce iskeletin saklandığı yeraltı geçitlerine kadar her dekor her mekan birbiriyle uyum içerisinde ve az önce bahsettiğim dinamik kamera açılarıyla birbirleri arasında geçiş yapıyor. Bu da oyuncunun neredeyse hiç bir zaman yön duygusunu kaybetmesini veya kaybolmasını engelliyor.

Oyunun adventure kısmındaki bulmacalar öyle ahım şahım kastırıcı olan cinlerden değil. Onun yerine sanki oyunun savaş kısmına daha fazla ağırlık vermişler gibi. Adamımız bir kaç kılıç hareketi haricinde, tekme atabiliyor (ki bu da kalabalık düşman gruplarında bir hayli etkili olabiliyor), block yapabiliyor, yanlara doğru kayabiliyor ve son olarak çok hızlı bir şekilde kendi etrafında 180 derece dönebiliyor. Özellikle bu son üç tanesini önemli ve kuvvetli yaratıklarda bir hayli kullanmak zorunda kalacağınızdan emin olabilirsiniz.

Oyunda kimi yerler oldukça ilginç olacak. Mesela oyunun bir yerinde Samanosuke astral bir boyuta yolculuk yapacak ve orada bir zamanlar yaşamış ama çoktan yokolmuş bir ogre ırkıyla tanışacak ve onlardan büyülü bir kılıç alacak. Bu hem Samanosuke'nin savaş yeteneklerini arttırırken, hem de düşmanlarını öldürdükten sonra ruhlarını alıp, yaralarını iyileştirmekte veya bazı özel ataklar yapmakta kullanacak.

Yıldırımdan kılıç, ateşten kalkan

Silahlar konusunda da epey bir seçeneğiniz olacak. Başlarda bir yıldırım-katanasıyla idare ederken daha sonra pyrotechnic (ateş) güçlere sahip kılıçlarınız olabilecek. Yol boyunca kimi yerlerde büyülü aynalar çıkacak karşınıza. İşte az önce bahsettiğim çalıntı ruhlar burada devreye girecek ve bir şekilde silahlarınızı geliştirecek yeni yetenekler ekleyecek.

Oyunun ses düzenine gelince henüz her şey tam olarak bitmediğinden kesin bir şey söylemek güç, ama müziklerin kalitesinden eminiz. Şöyle ki Code Name: Veronica'dan daha güzel olacağı söylenen müzikleri CapCom'daki arkadaşlar kastırmışlar ve 200 kişilik "yeni japon flarmoni orkestrası"na yaptırmışlar. Yetmez mi?





Sonuç itibariyle Onimusha bize kukladan karakterlerden ve ucuz senarylardan çok daha fazlasını getiriyor. Gelecek kuşak oyunlar sadece grafik, ses veya senaryo bakımından gelişmiş olmamalılar. Bu öğelerin hepsi daha iyi olmalı, çok daha iyi olmalı. İşte ominusha bu kuşak oyunların ilk temsilcisi olabilir, bunu birlikte göreceğiz. Sanırım katanaları tozlu raflardan bir kere daha çıkarma vakti... ■ ■ ■

Gökhan&Batu | gokhab@level.com.tr

ONIMUSHA WARLORDS	09.2001
Tür • Action Adventure	
Yapım • Capcom	
Dağıtım • Capcom	
Tamamlanma Oranı • %80	

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.namco.com
Yapım • Namco
Dağıtım • Namco

Minimum Sistem • 2 Oyuncu, 1 Memory blok, 1 Cd, Analog Joypad, Dual Shock

malice

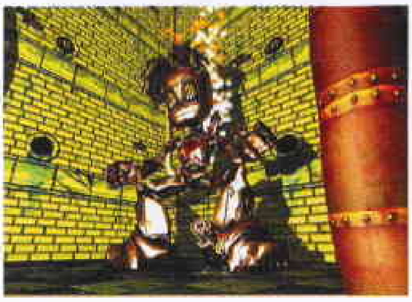
Efsaneler Alice'in tavşan deliğinden çıktıktan hemen sonra karanlık bilinmeyen bir kutuya hapsedildiğini yazar.

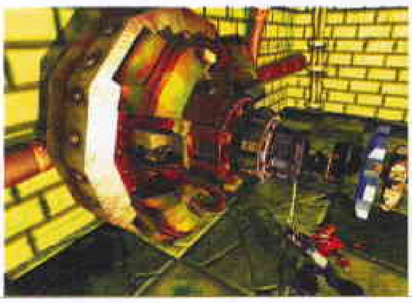
İçinde ne olduğu bilinmeyen bu kutuya X-Box adını koyarlar. Yıllar sonra gözleri hafif şaşı, tükürüklerinden ne dediği anlaşılmayan şapkasını saksı örütüsü, kendini de saksı zannederek yarı deli bir şekilde dışarı çıktığında ise bambaşka bir Alice'le beraber olduğumuzu biliyorduk. Ya da kısaca Malice'le...

Malice X-box'ın son action adventure'larından biri. (hmmm...aslına bakarsanız ilk olacak). Alice'in korkunç şeytan Malice Incarnate'i kazara (nasıl oluyorsa??) serbest bırakmasıyla başlayan hikayemiz ekranlar dolusu pek çok büyük dünyalarda gezinerek bu şeytanı yok etmeye çalışmamızla devam ediyor. Bildiğim kadarıyla oyunun 40 tane farklı bölümü olacak, ki bunların içinde labirentler, adalar, iskeleler, kaleler ve daha neler neler olacak.

Tabii kız kurusu olacak değil ya, Alice de sosyal bir yaşamın hayaliyle yanıp tutuşurken oyun boyunca bir çok kişiyle irtibat kurmaya çalışacak. Hatta bunlardan bazılarıyla birleşecek ve voltranı oluşturup büyük şeytan Malice'in cücüğünü dürmeye çalışacak.

Argnaut'un Shadowcaster motoru sayesinde, oyunda bir çok zengin ve detaylı grafiklerin tadına bakabileceğiz. Oldukça yüksek sayıda poligonlu karakterler eş zamanlı ışıklandırma eşliğinde ve hacimsel sislendirme, yumuşak ve yine eş zamanlı gölgelendirme salatasıyla beraber servis edilecek. Tüm bunların yanında "bump mapping" ve "alpha blending" gibi tekniklerde yüksek dozda oyuncuya verilecek. Demek ki neymiş? Oyun X-Box teknolojisini sonuna kadar kullanmaya çalışacakmış. Ne kadar başarılı olacağını ise hep beraber göreceğiz sevgili okur, ok?





Bana verilen süreyi bitirmeden önce, oyunun ses bakımından da bizi hayal kırıklığına uğratmayacağının buraya ulaşan haberler arasında yer aldığını belirtmek isterim.

..

Hem olaya iyi yönünden bakın. Ya yukarıdaki kutuya Ocarhas Tas-ı adlı biri girseydi, o zaman oyunun ismi n'olurdu? ■ ■ ■



MALICE	11.2001
Tür • Action Adventure	
Yapım • Argonaut Games	
Dağıtım • Argonaut Games	
Tamamlanma Oranı • %60	

amped: freestyle snowboarding

X-Box ordusunun yaklaşmasıyla beraber ufukta da güzelliği ta buradan belli olan bir sürü oyun hızla belirmeye başladı.

Bunlardan uzun, karlı yollardan gelen bir tanesi var ki, etraftaki bir çok oyunun bir çok özelliğini iyi bir şekilde birleştirmiş ve üstüne de bir sürü başka özellik katmış ki sormayın gitsin. Nam-ı diğer Amped olan bu pek sevgili oyunumuz gerçekten de PSX'in Tony Hawk'ı ve Nintendo'nun 1080'inin bazı özelliklerini şiddetle alırken, üstüne çok kaliteli, oldukça gerçekçi hatta neredeyse fotoğraf kalitesinde diyebileceğimiz grafiklerle çıkıyor. (çıksın tabii, koskoca X-Box)

Aldığımız son bilgilere göre gerçekten de karakter çizimleri bayağı bir detaylı olmuş. Her ne kadar oyunun daha yaklaşık yarısı bitmiş olsa da, animasyonların da göze hoş geldiği ve arka planların 3D ve bitmap grafiklerin güzelcene harmanlanıp çırpılmış hali olduğunu farkettik. Ama şahsen benim en çok dikkatimi çeken nokta, oyundaki kar mekaniğinin küçümsenmediği ve bu konuda yeterli miktarda üzerinde durulduğu. Yani normal yollar çizerek açık mavi veya beyaza boyayarak bir kar pisti yapamazsınız. Derinliğe göre değişen, parçacıklar ve yol üzerinde farklı etkileri olan daha gerçekçi efektlere ihtiyacınız olacak. Ki oradaki snowboard'ın üzerinde olabilesiniz, monitörün karşısında değil.



Oyundaki pistlere gelince, şimdilik bildiğimiz 3 tane gerçek pist var (California'dan, Utah'tan ve Vermont'tan). Tabii ki bunlardan başka yollar da olacak, hatta diyebiliriz ki aşağıya doğru 120 (yazıyla:yüzyirmi) farklı iniş yolunuz olacak. Eğer bu kadar çeşit size yetmezse oyunun Multiplayer kısmında yine farklı tatlar yaşayabileceksiniz. Bir sürü farklı sıçramalarla, çılgın manevralarla ve ilginç tricklerle bu pistlerin tadını çıkartacak, yaptığınız hareketlere göre puanlar alacaksınız.





Snowboard zevkini yaşayamamış insanlık! Tutsak tutkularınız serbest kalacak!... ■ ■ ■

Gökhan&Batu I gokhab@level.com.tr

AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING	11.2001
Tür • Spor	
Yapım • Microsoft	
Dağıtım • Microsoft	
Tamamlanma Oranı • %70	

x-men mutantacademy 2

Mutantlar geri döndü! Daha fazla karakter, daha fazla hareket, daha fazla her şey ile...

Elindeki Marvel Lisansını çok iyi kullanan Activision, çok beğenilen aksiyon oyunu Spider-Man' in ardından, şimdilerde yeni bir dövüş oyunu üzerinde çalışıyor; X-Men: Mutant Academy 2. Devam niteliğindeki bu oyun, ilk bakışta eskisi gibi görünüyor, fakat biraz dikkat edildiğinde her şeyden daha fazla sunduğu rahatlıkla anlaşılıyor; yeni karakterler, yeni dövüş hareketleri, yeni kabiliyetler, hava savaşı ve tonlarca ekstra.

Yeni nesil konsollardaki tüm poligon sayısı savaşları ve gerçek zamanlı ışıklandırmalara rağmen, X-Men: Mutant Academy 2 bize alışılagelmiş, sade ve eski moda 2D dövüş grafiği sunuyor. Ama neredeyse kendi dalındaki en hatasız grafikleri hazırlamışlar denebilir; çok dikkatli incelendiğinde bile hata bulmak güç. Aslında Tekken Tag Tournament veya Street Fighter gibi dev 3D dövüş oyunlarının da, mükemmeliyete ulaşana kadar 2D oyunlardan beslendiklerini unutmamak lazım.

Yeni X-Men' de, eski oyundaki Wolverine, Cyclops, Gambit, Storm, Beast, Phoenix, Mystique, Toad, Sabretooth, ve Magneto' ya ilave olarak Rogue, Forge, The Dark, Nightcrawler, Havok ve Cyclops' Crazy Brother adında altı yeni karakterimiz de olacak. Bunların haricinde açılması gereken iki de gizli karakter var.

Bilmeyenler için söylüyorum, X-Men çok hızlı, iki boyutlu, geliştirilmiş Wu-Tang motoru ile hazırlanmış bir dövüş oyunu. Aslında fon ve çevre elemanları 3D hazırlanmış, ancak oyunun oynanışı iki boyutlu. Hareketler resmen Street Fighter' dan araklanmış. Bol bol yarım ve çeyrek daire hareketi yapıyorsunuz. Düğmeler yine küçük, orta ve büyük olarak sıralanıyor, aynı atmalar, tekmeler ve süper kombolar var. Tabi oyun çok fazla yeni harekete sahip; en kendini göstereni ise havada savaş. Artık oyuncular çok yükseğe zıplayıp havada tekmeler ve yumruklar sallayabiliyorlar. Yerden kalkmak için çok uğraşan oyunculara da müjde, yeni hızlı ayağa kalkma özelliği sayesinde parmak nasırlarınız azalacak; otomatik olarak hemen ayağa kalkıp saldırabileceksiniz.

Oyunda ilki gibi, verdiğiniz hasara göre yükselecek olan bir özel barınız olacak. Bu kez üç bölüme ayrılan barı daha kolay doldurabilmeniz için belli başlı hareketleri yapmanız gerekecek. Bir de dengeler daha hassas olacak. Artık hızlı dövüşçüler, güçlü ama yavaş dövüşçülere karşı çok da fazla ezik olmayacaklar.

Oyundaki seviyeler de yenilenmiş. Bu şık devam oyununda, birçok yeni çevre dizaynı zengin X-Men atmosferine müthiş bir derinlik katmış. Eski oyundaki X-Men evrenine uygun ve filmindeki mekanlara yakın seviyelere, X-Mansion, Ürkünç Kilise, Muir Island, X-Men Üssü, Asteroid M (Magneto' nun yeri) gibi altı yeni seviye daha eklenmiş. Ayrıca açılması gereken iki de gizli seviye var.

Oyunda artık ezberlediğimiz Arcade, survival, versus gibi modların yanı sıra gizli videoların bulunduğu Cerebro modu da var. Burada filmin kamera arkalarını, kostüm dizaynlarını, karakter konseptlerini ve diğer yapım basamaklarını görme şansınız olacak. Bir diğer mod da Academy Training. Burada Profesör X, size hangi hareketi nasıl kolay biçimde yapabileceğinizi anlatıyor. Oyunda kullanılan yeni müzikler, çevreye ve atmosfere tam uyum sağlayacak şekilde hazırlanmış ve yerleştirilmiş. Bütün karakterler için de yeni seslendirmeler yapılmış ■ ■ ■

MegaEmin I megaemin@level.com.tr










X – MENMUTANT ACADEMY 2	09.2001
Tür • Beat – em Up	
Yapım • Paradox Entertainment	
Dağıtım • Activision	
Tamamlanma Oranı • %70	

specops rangerelite

Ekibinizi kurup, operasyona hazır olun...

Spec Ops: Ranger Elite, SO: Stealth Patrol' un devamı niteliğini taşıyor. Aslında özellikleri birbirinden çok da farklı olmayan beş askerden birisini seçerek oyuna başlıyorsunuz. Askerlerin en belirgin farkları silahlanmalarında; keskin nişancı(sniper), yakın savaş birimi(shotgun), makineli tüfekçi(machine gunner), el bombacı(grenader), ve tüfekçi(assault). Tabi ki askerlerin silahlarını istediğiniz şekilde değiştirebiliyorsunuz. Bunun yanında silah ekleyebilir, çantalarını el bombası ve sağlık kiti gibi yararlı şeylerle doldurabilirsiniz.

Oyunda bir ana karakteri yönetiyorsunuz. Diğer askerlerin görevi ise size destek olmak; açıkçası görevlerini de fena yapmıyorlar. Görevi tamamlamak için girdiğiniz yolda oldukça fazla kullanılıyorlar. Ayrıca görev boyunca hepsiyle yapmanız gereken farklı hareketler var Bunun için kontrol ettiğiniz askeri bırakıp, ekipteki diğer bir askerin kontrolünü alabiliyorsunuz. Farklı silahlara sahip olmalarından dolayı bazen keskin nişancıyı, bazen de yakın savaşçıyı kullanmak sizin için işleri çok kolaylaştırıyor. Ayrıca "follow me" veya "move out" gibi komutlar vererek timinizdeki diğer askerleri yönetebiliyorsunuz. Hem bir ana karakter, hem de destekçi birkaç askeriniz olması oyunu takım bazlı hale getiriyor. Dürüst olmak gerekirse, oyun sırf iş olsun diye dört gereksiz tipin de eklendiği basit bir aksiyondan öte değil. Sizi takip eden, ayrı özellikleri olan, siz emir vermedikçe hiçbir şey yapmayan bir avuç salak yerine, birçok silahı taşıyan tek kişi ile daha güzel olunabilirmiş gibi geldi bana. Oyunun iki kişilik modu ise pek de fena olmamış, çok daha eğlenceli ama link kablosunu kullanıp iki televizyonda oynansaymış daha da eğlenceli olabilirmiş.







Oyunun grafikleri oldukça kaba, çizimler karmakarışık. Görev sırasında neyin ne olduğu anlaşılmıyor bile. Düşmanların saklandıkları yerlerden size ateş etmek gibi kötü alışkanlıkları var. Üstüne üstük öyle bir gizleniyorlar ki, tam yanlarında değilseniz kesinlikle bulamıyorsunuz. Bazen de salak salak görünüp kayboluyorlar. Adamları yakalayabilmek için binoculars veya scopes kullanarak ilerlemek istiyorsunuz, ama fayda yok, oyun anormal derecede yavaşlıyor. E zaten PlayStation' daki takım oyunlarının geneli böyle yavaş. Link kullanılmamasının sebebi bu zaten, bu sefer oyun çalışmazdı bile.

Kamera açık alanda çok iyi çalışıyor ama bir duvara karşı ilerlediğiniz dar köşelerde, nerede durması gerektiğini bir türlü bulamıyor. Eğer görevde öldürülürseniz, kamera sağa sola, yukarı aşağı oynayarak sonunda kapanıyor; beyinsiz oyuncular öldüklerini anlasın diye herhalde. Arada bir görünmez köşelere yakalanıp kurtulduğunuzu da oldukça sık görüyorsunuz.



Müzik tatmin edici ama çok da can alıcı değil. O kadar fazla tekrar ediliyorlar ki, bayılmamak elde değil. Ses efektleri tam yerlerinde kullanılmış ama kayıt kalitesi düşük. Sanki kayıt edilirken patlayacak kadar yüksek seviye kullanılmış da sonradan indirilmiş gibi.

Spec Ops: Ranger Elite, eski versiyonu olan Spec Ops: Stealth Patrol' ın üzerine kesinlikle hiçbir şey eklememiş, ötesine geçmek için çaba bile harcamamış. Oyundaki bölümler haricinde neredeyse her şey aynı kalmış. Şimdi takım bazlı aksiyon oyun severler alabilir diyeceğim ama onu da diyemiyorum, çünkü bu makinede doğru dürüst çalışan bu tarz bir oyun görmedim; kaldırmıyor işte meret, zorlamanın ne anlamı var ki? Bye&Smile... ■ ■ ■

MegaEmin I megaemin@level.com.tr

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.taketwo.com
Yapım • RuneCraft
Dağıtım • Take Two Interactive

Minimum Sistem • 2 Oyuncu, Analog Joypad ,Dual Shock

SPEC OPS RANGER ELITE — 62

Grafik • Kaba ve özensizce hazırlanmış. Makinenin kapasitesini aşan bir oyun yapılmış, sık sık yavaşlama oluyor.

Atmosfer • Çok iyi sayılmaz, teknik problemler nedeniyle bir türlü havaya giremiyorsunuz.

Ses • Müzikler iyi ama çok sık tekrar ediliyor. Ses efektleri de kalitesiz.

Oynanabilirlik • Bilmeyen birisi için kontrolleri kavramak yarım saat alabiliyor. Zorluk seviyesi normal ama kamera açıları bir felaket.

black&white

İnsanları bir darbede ezebilmek zevkli olsa gerek...

İşte ben buna sürpriz derim. PC için bile neredeyse şimdiden 2001' in en iyi oyunu ilan edilen Black & White' ın, emektar PlayStation' larımızda çıkmasına ben sürpriz derim. Hayır efendim, yanlış anlama yok, PlayStation 2 falan değil, bildiğimiz PSX!

Peter Molyneux' un, büyük ilgi gören tanrı simülasyonu, PC' nin hemen ardından PlayStation için de geliyor. Bir Avrupa şirketi olan Midas Interactive, Dynasty Warriors 2 PAL sürümünden sonra, Black & White' a da kafayı taktı. Oyun önümüzdeki ay PSX PAL formatında satışa çıkacak. Bence bu oyun, hem "-PlayStation öldü", hem de "-konsolda strateji oyunu mu olur?" diyenlere toplu bir yanıt olacak (Tuğbek, orada mısın?)

Oyun geçen ay PC bölümünde detaylı anlatıldı ama ben size bir özet geçeyim. Çaresiz insanları yönetmeye çalışan çaylak bir büyücüsünüz. Tanrı değilsiniz, fakat birçok insan tanrı olduğunuza inanıyor. Peki işiniz ne? Daha fazla insanı tanrı olduğunuza inandırabilmek ve onları yönetmek; ister problemlerini çözerek, isterseniz karınca gibi ezerek. Keyfinize göre iyi kalpli veya sadist bir tanrı olmayı seçebilirsiniz. Oyun, insanlar, dünya, ve Titan'ınız, verdiğiniz kararlara göre gelişecek ve değişecektir. Ha şu Titan mı? Oyunun başlarında tüm buyruklarınızı gerçekleştirecek olan Titan adında dev bir yaratığa sahip olacaksınız. Bu eleman, insanlarla ve diğer tanrılarla mücadele etmenizi sağlayacak, ayrıca sürekli sizin moral durumunuzu yansıtacak. (Saçmalamadığından emin misin Emin? – BLX)









İlk izlenim: Dürüst olmak gerekirse; ki gerekir, oyun PC versiyonu kadar iyi bir görsellik sunamayacak. Fakat ara yüz ve kullanım olarak neredeyse PC ile başa baş olacağı söyleniyor. Bir analog pad ile, hatta tek el ile bile kolaylıkla oynanabilecek olan bu oyun, konsolcuların da favorileri arasındaki yerini alacaktır. ■ ■ ■

BLACK & WHITE **07.2001**

Yapım • Lionhead Studios

Dağıtım • Midas Interactive Entertainment

İlk İzlenim • Dürüst olmak gerekirse; ki gerekir, oyun PC versiyonu kadar iyi bir görsellik sunamayacak. Fakat ara yüz ve kullanım olarak neredeyse PC ile başa baş olacağı söyleniyor.

Tamamlanma Oranı • %90

finalfantasychronicles

Ah nerede o eski nostaljiler?

Square, yıllar önce çıkardığı Japonca versiyonlarının ardından, Final Fantasy IV ve Chrono Trigger' ın Amerikan versiyonunu ikili bir paket halinde çıkartmaya hazırlanıyor. Peki neden böyle bir karar aldı? Ekipten birisine vahi mi geldi? Yoksa birisi çıkış tarihlerine bakıp da bugün ile Final Fantasy X arasında büyük bir boşluk olduğunu mu düşündü?

Her neyse, paketin en beklenen oyunu kuşkusuz Final Fantasy IV. Hikaye Super Nintendo versiyonundan farklı değil. Kara şövalye ve Redwings hava filosunun kaptanı olan Cecil, hizmet ettiği imparatorlukta yolsuzlukların türediğini kişisel bir araştırma – temizleme operasyonuna başlar (Türkiye' ye de bir Cecil lazım). Aslında bu oyun Final Fantasy II' den önce İngilizce olarak çıkmıştı, fakat hikayede eksiklikler vardı (yalnız çarpıklığa bakar mısınız?). Bu yeni versiyonda yeni eşyalar, büyüler, yeni kabiliyetler, daha yüksek HP' li daha zor düşmanlar, karmaşık saldırı teknikleri ve görünmez geçitler var. Ayrıca etrafı hızlı araştırmak için bir "dash" özelliği eklenmiş.



En önemli fark şu ünlü "iğrenç Japon İngilizcesi" olayı. Japonca' dan tekrar yapılan çeviriler bu kez işini iyi bilen profesyonel çevirmenler tarafından yapılmış. İşte bazı düzeltmeler: düşmek – ölmek, kutsal – beyaz (büyü adı), bomba çemberi – paket (Cecil' in taşıdığı patlayıcı paketi) gibi... Oyuna karakter tasarımcısı Yoshitaka Amano' nun hazırladığı bir açılış, bir de kapanış videosu hazırlanmış. Maalesef, oyunun Japonca versiyonu, Square' in ilk PlayStation deneyimi olduğundan, oyundaki yüklemeler çok uzun, ses emülasyonu ve diğer bazı teknik ayrıntılar kötü olmuş. Bunların düzeltileceği konusunda bir yorum gelmedi.

Koleksiyonun bir diğer ismi Chrono Trigger, SNES' tekinden çok az farklı. Dövüşlerden önce bir yükleme ekranı eklenmiş ama CD bazlı oyunların kaderi bu. Bir de CD' de boş kalan yerleri bu oyun bonus olarak kullanmış. Karakter tasarımcısı Akira Toriyama' nın hazırladığı 20 dakikalık videolar oyunun belli bölümlerine eklenmiş. ■ ■ ■

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

FINAL FANTASY CHRONICLES **07.2001**

Yapım • SquareSoft

Dağıtım • SquareSoft

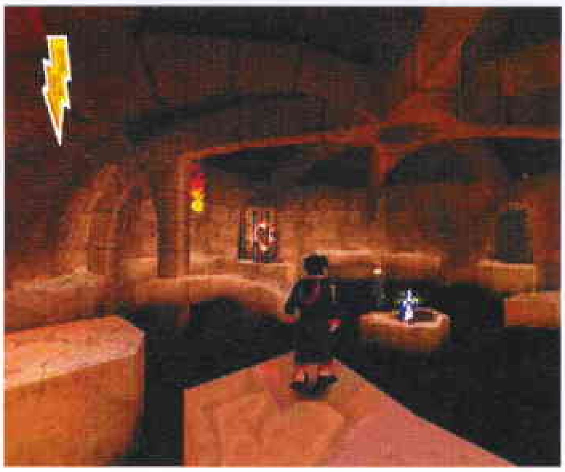
İlk İzlenim • Nostalji yaşamak veya şimdilerde oynadığınız mükemmel oyunların köklerini görmek istiyorsanız işte size fırsat. Bu klasik paketi kaçırmayın. Bye&Smile...

Tamamlanma Oranı • %70

harrypotter and the sorcerer' s stone

Hogwarts büyü ve büyücülük okuluna hoş geldiniz...

Büyücüler, semenderler, büyüler ve kurbağalar. Electronic Arts, ilginç ve heyecanlı bir başka macerayı PlayStation' a getiriyor. Hogwarts büyü ve büyücülük okulunun bir öğrencisi olan enteresan bir karakter ve okulu bu maceranın konusu. Hem hiç de tahmin ettiğiniz gibi, son zamanlarını yaşayan zavallı konsola gelen, dandik lisanslı bir oyun değil. Harry Potter And The Sorcerer' s Stone' da, diğer çoğu oyunda olmayan bir çok özel taraf var. Firma serinin hayranlarını hayal kırıklığına uğratmamak için elinden geleni yapıyor. Argonaut Software tarafından hazırlanan bu yaratıcı oyundaki grafikler, firmanın daha önce hazırladığı Aladdin In Nasira' s Revenge ve The Emperor' s New Groove gibi oyunlarından çok daha iyi bir çizgide. Daha güçlü renkler ve iyi bir resim oranı kullanılmış. Harry Potter, çizgi film görüntüsüyle etkileyici, ayrıca oldukça da detaylı canlandırılmış. PlayStation zor olanı başarıp, bu yaşında bile hala bizi etkileyici oyunlar yapıyor.



Oyunda çoğunlukla klasik platform tarzı ilerleme olacak. Bunun yanında Harry bazen iki koltuklu devasa garip zımbırtıları da kullanacak. Bir madende ilerlerken duvar kenarlarındaki paraları toplamaya çalışacaksınız; tıpkı yeniden hortlayan Hugo' da olduğu gibi. Tolga Gariboğlu' nun kulağını o kadar çınlattım ki, dayanamadı, yine geldi:) Neyse konuya dönelim; bu para toplama işinde yalnız olmayacaksınız mesela, bir diğer büyücü de aynı paraları toplamak isteyecek ve doğal olarak da size rakip olacaktır. Fırtına gibi oynanışa sahip olan bu oyun sevenlerine gerçekten güzel bir final yapacak bence. Ekim 2001' de piyasaya çıkacak olan oyun, Kasım 2001' deki filmi ile çok daha fazla ilgi toplayacak gibi görünüyor. ■ ■ ■

HARRY POTTER AND THE SORCERER' S STONE	11.2001
Tür • Macera	
Yapım • Argonaut Software	
Dağıtım • Electronic Arts	
İlk İzlenim • Bu oyunun üzerinde çok çalışıldığı belli oluyor. Eskimeye yüz tutmuş bir konsolda, hem de yıl sonuna doğru çıkacak olan bu oyun yine de sevenlerini üzmeyecek. Gidişat iyi görünüyor ama kesin konuşmak için daha çok erken.	
Tamamlanma Oranı • %20	

syphonfilter3

Gabriel Logan hala yorulmamış anlaşılan...

Şu aralar oyun dünyasının kalbinin attığı yerden, E3 2001 oyun fuarından haberler gelmeye devam ediyor. PlayStation oyun konsollarımızdaki en iyi aksiyon macera oyunlarının başında yer alan Syphon Filter, serinin üçüncü oyunu ile geri dönüyor. Bu yeni oyun da PlayStation ve Psone formatlarını terk etmiyor. Oyunda yeni bölümler, yeni silahlar ve daha da genişletilmiş iki kişilik oyun modları olacak. Kahramanlarımız hala aynı; CDBC Ajanları Gabriel Logan ve Lian Xing! Bölümler, görsel ve kültürel zenginlik açısından on sekiz uluslar arası alana dayalı olarak duzenlenecek.









Oyunda görevlerin durumuna göre Gabriel Logan, Lian Xing, veya diğer görevlilerin yerlerini alarak ilerleyeceğiz. Syphon Filter 3' de tek kişilik oyunun yanı sıra, geliştirilmiş bir de multiplayer modu olacak. Burada oyuncular birbirleri ile savaşabilecekler. Monotonluğu kırmak için yapılanlar bu kadarla da kalmıyor. Yepyeni mini oyunlar sayesinde oyuna çok daha kolay alışabileceksiniz. Syphon Filter 3, PlayStation için Eylül ayına hazır olacak. Bu denli tutulan ve sevilen bir oyunun neden bir PlayStation 2 versiyonu olmadığı da merak konusu doğrusu. Oyun hakkında daha fazla detay açıklanmadı. Bye&Smile... ■ ■ ■

Mega Emin | megaemin@level.com.tr

SYPHON FILTER 3	11.2001
Tür • Aksiyon Macera	
Yapım • Eidetic	
Dağıtım • 989 Studios	
İlk İzlenim • Eski Syphon Filter oyunlarından daha güzel olacaksa bir şaheser geliyor denebilir.	
Tamamlanma Oranı • %20	

playmail

Merakla beklenen bazı PlayStation2 oyunlarının çıkış tarihlerini verip ardından okur mektuplarına geçeceğim; afiyet olsun.

Haziran 2001
- Crazy Taxi
- Red Faction

Yaz 2001
- Gran Turismo 3 A-Spec
- Half Life
- Legacy Of Kain: Soul Reaver 2
- Resident Evil Code Veronica X
- Silent Hill 2

Sonbahar ve Kış 2001
- 18 - Wheeler American Pro Trucking
- Ace Combat 4
- Age Of Empires 2: The Age Of Kings
- Alien vs Predator
- Armored Core 2: Another Age
- Baldur' s Gate: Dark Alliance
- Black And White
- Commandos 2
- Crash Bandicoot: The Wrath Of Cortex
- Devil May Cry
- Evil Dead
- Evergrace 2
- Grand Theft Auto 3
- Heroes Of Might & Magic
- Lotus Extreme Challenge
- Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty
- No One Lives Forever
- Resident Evil 4
- Romance Of The Three Kingdoms VII
- Silent Scope 2
- Soldier Of Fortune
- Star Wars: Obi - Wan
- Undying
- Virtua Fighter 4
- Wipeout Fusion

2002
- Austin Powers
- Final Fantasy X
- Final Fantasy XI
- Medal Of Honor Fighter Commander
- Medal Of Honor Frontline
- The Matrix
- Tomb Raider Next Generation





Sevgili MegaEmin,

Sana iki tane sorum olacak.
1- Tamam anladık orijinal PlayStation1 oyunları, PS2' de çalışıyor, peki PS2' nin oyunları PSX' de çalışır mı?
2- Kopya PC oyunları PC'ye zarar veriyor, peki kopya PSX oyunları PSX'e zarar verir mi?

Burak Bekdemir "Hollanda İneği"

1- Gerçekten bu garip sorunun bana bu kadar çok sorulduğuna inanamıyorum. Sen Sony' nin sahibi olsan ve piyasaya yeni bir konsol sürsen, onun için yapacağın oyunların eski konsolda da oynanabilmesini ister misin? Ya da en azından şöyle düşün, PlayStation'ın sistemi çok daha düşük, hatta DVD-rom' u bile yok. Yani yanıt koca bir HAYIR!
2- PlayStation2'de bir hard disk olacak ama karmaşık bir işletim sistemi olmayacağından, virüs tehlikesinin olabileceğini pek sanmıyorum; ama bu olamayacağı anlamına da gelmez. Bir diğer mevzu da düşük frekanslı kaydedilen CD'lerdir. Bu CD' ler de okuyucu lensinizi yavaş yavaş yıpratabilir.

Merhaba Mega,

Biz senin iki hayranınız ve birer PSone sahibiyiz. Hemen sorular...
1- Amerika ve Japon yapımı orijinal oyunları nerede bulabiliriz?
2- Dergiye gelerek sizinle tanışabilir miyiz?
3- Psone' a daha fazla yer verirseniz iyi olur (bu ay çok az yer vermişsiniz)
4- Sizce ölümden sonra yaşam var mı?
5- Kaç dil biliyorsunuz?
Thanx,

Gencay Soykan & Emre Çavdar

Aman ha, sakın bana hayran falan olmayın, sonra gördüğünüzde hayalleriniz yıkılabilir. Ben gözlüklü, sivilceli, kambur ve körüm:) (yorum yok – BLX)
1- Çok güzel bir soru. Avrupa' nın diğer ülkelerinde oyunlar ithal ve bölgesel olarak ayrılırken, bizim ülkemizde orijinal ve kopya olarak ayrılıyor. E Avrupa versiyon orijinal oyunlar bile doğru dürüst satmazken, kim bir de ithal eder ki?
2- O biraz zor çünkü ben sürekli dergide olmuyorum. Belki ileride olacak bir fuarda Level standında tanışırız.
3- Elimizden geleni yapıyoruz, çok da az yer vermiyoruz aslında. Şu piyasa bir düzelirse PSone bölümü de düzelir merak etme sen.
4- Yaşam hep vardır, hiç bitmez. Sadece biz biteriz. İnsan ölür, toprağa karışır, ot olur, hayvanlar onu yer ve daha sonra dışkı olur. Yani anlayacağın, hayat varsa bile biraz b.tan olur bence.
5- Sen de iyice geyiğe çektin beyaw. 27 dil biliyorum ama konu ile alakası yok.

Selamlar,

Ben Level Dergisi' nin Nisan 2001 sayısındaki Grand Theft Auto 3 yazınızı okudum. Elinizde bir demosunun olduğu yazıyordu. Dergide
iyicene ballandıra ballandıra anlatmış resimlendirmişsiniz, fakat demosunu vermemişsiniz. Neden vermediniz, PC versiyonu değil miydi ? O oyunu gördükten sonra oynamadan yapamam. Bütün serilerini almıştım ve çok sevdim; bu daha güzelmiş. Sizden bir ricam mümkünse Mayıs sayınızdaki Demo CD' nize bu oyunu eklemeniz. Byes...

Cankat Şeker

Gerçekten de ilgilendiğin kadar baba oyun olan Grand Theft Auto 3' ün yazısı, derginin konsol sayfalarında çıktı. Oyun şu anda PlayStation 2 için tasarlanıyor, fakat büyük bir ihtimalle pc için de çıkar. Oyunun PC demosu da çıkarsa zaten bulabileceğin ilk yer Level Demo CD' si olacaktır.

Merhaba Emin Abi,

Ben Antalya' da oturuyorum ve Level buraya çok geç geliyor. Yani ayın ne bilim birinde ikisinde değil, sekizinde falan geliyor. Bunu düzeltemez misiniz? Ben ve birkaç arkadaşım sürekli kulaklarınızı çınlatıyoruz da.

Kutay Aykut

Oh oh, iyisin ha, Antalya, deniz, güneş, kızlar ve fazlası... Hadi bakalım. Evet, geçtiğimiz aylardan birisinde abartıp ayın yedisinde falan çıktık. Sorun Antalya ile ilgili değil yani. Bundan sonra dergi çok daha erken çıkacak, fakat kulağımızı çınlatmayı ke- →



sin, yazı yazamıyoruz:)

Selam sana MegaEmin,

Derginizi keyifle okuyorum, bir PlayStation 2, bir PlayStation, bir DreamCast ve bir de bilgisayar sahibiyim. Oyun manyağıyım yani. Birkaç sorum var.

1- Ben PS2 için bir oyun alacağım, orijinal oyunları sonuna kadar destekliyorum. Ne var ki ekonomi denen bir şey var. Bana Dead Or Alive 2 dışında bir oyun önerir misin?

2- PlayStation 1 ne zaman vefat eder acep?

3- PS2 için özellikle beklediğim iki oyun var: Silent Hill 2 ve Metal Gear Solid 2. Bunlar ne zaman geliyor? Sneyyyk nerdesin??

Koçum sen olayı abartmışsın ya, oldu olacak bir dergi de sen aç yani, harcanıyorsun...

1- Şu anda çok fazla orijinal PS2 oyunu yok. Ama Tekken Tag Tournament, Ridge Racer 5, Street Fighter EX3 ve Fifa 2001 gibi oyunları önerebilirim.

2- PSOne' ın da çıkmasını hesaba katarsak daha dört yıllık ömrü var diyebiliriz. Fakat neden PlayStation' ın vefatını istediğini anlayamadım.

3- Beklediğin oyunlardan MGS2 olanı için yazın sonunu beklemen bile gerekmeyebilir; çok yakında geleceğini tahmin ediyoruz. Silent Hill 2 için ise henüz tam tarih yok. Bağırma yaw, Snake duymaz seni.

Selamlar MegaEmin Kardeşim,

Sana çok önemli bir sorum var. Ben hem PC hem de PSX sahibiyim. Bu mayıs sayınızı aldım, PSX bölümünden birkaç oyun ilgimi çekti, alayım dedim, fakat şu yeni çıkan yasa yüzünden hiçbirini bulamadım. Benim burada sormak istediğim peki siz bu oyunları nereden bulabiliyorsunuz? Aradığım hiç bir oyunu kopya yada orijinal olsun bulamıyorum. Yardım edin.

Orçun Güles

Kopya oyunları cızzt yapacak yasanın çıktığını biliyorsundur herhalde. Bu yüzden kopya oyunların yurda girmesi çok zorlaştı. PC' cilerin işi zor, çünkü orijinal oyunlar hala zor bulunuyor. Ancak PlayStation için orijinal oyunları kolaylıkla bulabilirsin. Bir çok mağazada ve Sony bayisinde oyun satılıyor. Olmadı ithalatçısını arayıp nasıl alacağını sorabilirsin. Malum firmanın her tarafta reklamları var.



Merhaba MegaEmin,

Derginin bu hali gerçekten süper olmuş. Böylelikle hem PSX, hem PS2, hem DC, hem de X-BOX ile ilgileniyorsunuz. Hazırladığın siteyi de çok beğendim; hele o oyun müzikleri bölümü çok sıkı olmuş. Orayı elinden geldiğince yenilersen çok sevinirim. Senden Silent Hill' daki okul bahçesinin müziğini rica ediyorum. Bir de ben bu kopya oyunların kalkacağına hiç inanmıyorum. Zaten milletin karnını doyuracak hali yok,
birde böyle 20 - 25 milyona oyun almaya çalışılırsa oyun piyasası ölür.

Deniz Girgin

Dergi için elimizden geleni yapıyoruz. Oyun müziklerine bir iki ekleme yaptım ama Silent Hill müziğini hiçbir yerden bulamadım; üzgünüm. Kopya oyunların kalkacağına ben de inanmıyorum ama sanırım inanmalıyız. Şimdi hedef çok zor görünüyor ama hepimizin iyiliğine olduğu için önce kopyayı kaldırmalı, sonra da orijinali ucuzlatmaya çalışmalıyız. Yoksa zaten olmayan Türkçe oyun kavramı iyice tarihe karışacak.

Slm Emin,

Geçen ay Okur Mektupları kısmında Mad Dog' un senin için söyledikleri doğru mu? Gerçekten o kadar geveze misin?

Şahin Yetiş

Walla aslında polemik olayını pek sewmem ama olayın aslını açıklamam lazım. Mad Dog' un yazısındaki toplantı ile ilgili kısım gerçek. Her toplantının son yirmi dakikasında bir şekilde herkesi susturup benim konuştuğum doğru, bazen silahlı timimi devreye sokuyorum, bazen de üzerime C4 dolu bir yelek giyip toplantı odasına giriyorum. Aslında makul birisiyim, ben isteyen çıkabilir diyorum ama elimdeki kırmızı düğmeyi gören ayaktaki editörler bile oturuyor nedense. Gevezelik olayı ise külli yalan, Mad Dog çok şeker çocuktur, oyun yapmış size. İlahi Mad yani, ay hah hağh, ölme sen e mi... (yok abi öyle demek istemedim walla, o an ağzımdan kaçtı abi, başımızın tacısın abi; abi ne vuruyorsun ya, aaaahhhhhh, acıdıııı!!!) ■ ■ ■

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

strateji ustası

BLACK & WHITE

Başarılı olmak için ihtiyaç duyacağınız bütün stratejiler bu sayfalarda...

İçinizdeki tanrıyı uyandırmaya hazır mısınız? Black & White strateji yazımızda iyi veya kötü bir tanrı olmak için bilmeniz gereken her şeyi bulacaksınız. İsterseniz yazımızdaki konulardan birazcık bahsedeyim: Öncelikle iyi veya kötü tanrı olmanın avantajları ve dezavantajlarını öğreneceğiz. Oyunda vermeniz gereken ilk ve en önemli kararlardan biri bu, çünkü oyunun gidişatını tamamen değiştiriyor. Sonra, oyunda size hizmet etmesi için görevlendirebileceğiniz Disciple'ler (mürit) ve oyunda kullanacağınız tüm Miracle'lar (mucize) hakkında ayrıntılı bilgi bulacaksınız.



Oyundaki en önemli faktörlerden biri olan yaratık seçimi hakkında da doyurucu bir bölüm ve ilk iki bölümün çözümleri de yazıda bulacağınız kısımlardan ikisi. Gördüğünüz gibi anlatacak çok fazla şey var, o yüzden hemen strateji yazımıza başlıyoruz.

Nasıl bir tanrı olacaksınız?

İyi bir tanrı mı olmak istiyorsunuz?

Eğer iyi bir tanrı olmayı tercih ederseniz açıkçası işiniz oldukça zor. Zamanınızın çoğunu köylerinizi yöneterek geçirmeniz gerekiyor ki bunun ne kadar zor olabileceğini oyun ilerledikçe göreceksiniz. Ayrıca yaratığınızı da ihmal etmemeniz gerektiğinden çok zor saatler sizi bekliyor. İyi bir tanrı olmanın birkaç şartı var elbette. Mesela köylerdeki köy ambarında istek bayraklarının alçak olması, hatta hiç olmaması gerekli. Yani yemek ve odun miktarına çok önem göstermelisiniz. Açıkçası bu zaten kendi başına çok büyük bir sorun. Ayrıca size tapan kişileri de kesinlikle aç bırakmamanız gerekiyor, eğer insanlar size taparken ölürlerse bu sizin için çok büyük bir eksi puan olur. Tabi kimse aç kalmasın diye insanlara bolca yemek verirseniz üreme istekleri de artacak, nüfus çoğalacak ve bu yüzden adada adım atacak yer kalmayacaktır.

İyi bir tanrı olmanın diğer bir şartı da ne sebeple olursa olsun hiç bir canlıyı öldürmemek. Yani rakip köyleri ele geçirmek için o köye misyonerler göndermeli, siz ve yaratığınız yemek ve odun gibi etkileyici mucizeler yaparak insanların akıllarını çelmelisiniz. Ayrıca Heal mucizesi de insanları ayartan mucizelerden birisidir. Özellikle de yaratığınızı hastaları iyileştirmek için eğitebilirseniz bunun yararını görürsünüz.

İyi bir tanrı olduğunuz için kurban edebileceğiniz şeyler de sınırlı. Kesinlikle canlı birini kurban edemezsiniz, ama eğer birinin öldüğünü görürseniz onun iskeletini kurban edebilir ve dua gücü kazanabilirsiniz. Ayrıca bitkiler ve ağaçlar da kurban edildiklerinde size dua gücü kazandıracaklardır. Ancak sakın taş veya kaya kurban etmeyin, bu türbenize zarar verecek ve insanların kaçışmasına yol

açacaktır.

Geldik iyi bir tanrı olmanın en kötü taraflarından birine: düşman size saldırsa bile ona şiddetle karşılık vermemelisiniz. Köyünüzü korumak için kalkan mucizesini kullanmalı ve çok istisna durumlar hariç yaratığınızın diğer yaratıklarla dövüşmesini engellemelisiniz.

İyi bir tanrı olduğunuzda oyunun görünüşü şu şekilde değişecektir: beyaz bir tapınak, beyaz el, beyaz veya bir yaratık, açık gökyüzü, daha uzun gündüzler, kısa geceler, tapınağınızın üzerinde gökkuşağı. Eğer hem siz, hem de yaratığınız iyi olursa, gökkuşağının renklerine bürünmüş bir yaratık sahibi bile olabilirsiniz.

Ya da kötü bir tanrı?

Gelelim aranızdaki kötü tanrılara. Öncelikle şunu bilin ki kötü olmak demek sadece önünüze geleni öldürmek ve aptalca oynamak demek değil. Kötü bir tanrı gerçekten şeytani ve sinsi olmalı. İnsanları öldürmek yerine onlara işkence etmelisiniz, aç bırakmalı, yaratığınıza yem yapmalı, evlerini yıkmalı ve kurban etmelisiniz.

Sizi kötü bir tanrı olmaya özendirmek gibi olmasın ama kötü tanrı olmanın en büyük avantajlarından biri insanlarınızı beslemeye çalışmak gibi bir derdinizin olmaması. Hatta insanların yeterince beslenmemesi için çiftliklerin sayısını iyice azaltmalı ve insanların açlıktan ölmesini keyifle seyretmelisiniz.

Peki kötü tanrılar nasıl dua gücü elde edebilirler? Dua gücünüzün büyük bir kısmını vereceğiniz kurbanlardan alacaksınız. Özellikle de küçük çocukları kurban ettiğinizde yaklaşık 16000 dua gücü alıyorsunuz ki bu oldukça iyi bir rakam. Bunun dışında her türlü köylüyü ve hayvanı da kendinize kurban edebilirsiniz. Özellikle Breeder olarak görevlendireceğiniz köylüler üreyerek size oldukça fazla dua gücü kazandıracaklar (üreyen köylüler = daha çok çocuk)

Eğer bir köye oldukça zarar vermek istiyorsanız köy ambarındaki yemeklerin içerisine zehirli mantar veya yaratığınızın dışkısını koyabilirsiniz. Gördüğünüz gibi Black & White'ta kötü bir tanrı olmak, iyi bir tanrı olmaktan daha fazla yaratıcılık istiyor.

Kötü tanrılığın size kazandıracağı görsel efektler ise şunlar: dikenli siyah bir tapınak, uzun tırnaklı kırmızı bir el, boynuzlu siyah bir yaratık, kırmızı gökyüzü ve uzayıp giden geceler.

Disciple (Mürit) görevleri

Bir köylüyü elinize aldığınızda elinizin üzerinde bulunduğu yere göre kafasının üzerinde bir simge çıkar. Köylüyü yere bıraktığınızda ise kendini simgesi çıkan o göreve adar ve siz onu tekrar elinize alıp silkeleyene kadar bu görevi gerçekleştirmeye devam eder.

Breeder (Üreyici)

Bır köylüyü, karşı cinsten bir köylünün yanına bıraktığınızda Breeder haline gelir. Burada dikkat etmeniz gereken şey Breeder olarak seçeceğiniz köylülerin yaşlarının yaklaşık 20-30 arası olması, bu sayede bu çiftlerin çocuk sahibi olma olasılıkları daha yüksek olacaktır. Bir dişi hamile kaldığında gerçek zamanla 2 dakika sonra 1 yaşında bir çocuk daha köylüleriniz arasına katılır. Hamile dişiler doğurduktan hemen sonra tekrar üreme olayına girerler, erkekler ise vakit ve yer buldukça kendilerine uygun dişiler arayacaklardır :) Yani köyünüz için iki tane erkek, bir tane de dişi Breeder yeterlidir.

Farmer (Çiftçi)

Her ne kadar çiftçinin yapacağı işi Food mucizesiyle siz de gerçekleştirebilseniz de birkaç köylüyü bu işe vererek hasatların zamanında yapılmasını ve köy ambarının yeterince dolu olmasını sağlayabilirsiniz (tabi kötü bir tanrıysanız bu pek de umurunuzda olmayacaktır). Çiftlikteki besinlerin büyümesi için Water mucizesini veya yaratığınızın dışkılarını kullanabilirsiniz.

Forester (Ormancı)

Ormancı olarak görevlendirilmiş köylüler sürekli olarak köy sınırlarının dışına çıkacaklar ve buldukları ağaçları indirerek köy ambarına katkı sağlayacaklardır. Wood mucizesiyle bir köylünün bütün gün boyunca toplayabileceği kadar odunu yaratabilseniz de, işlerin sürekliliği için bir iki köylüyü bu işle görevlendirirseniz hiç



de fena olmaz.

Fisherman (Balıkçı)

Köylerinizin etraflarındaki sularda genellikle balık bulabilirsiniz. Bu balıkları kendi elinizle alıp köy ambarına bırakabileceğiniz gibi, bir iki köylüyü bu işi sizin yerinize yapmaları için görevlendirebilirsiniz.

Builders (İnşaat İşçisi)

Bir bina zarar gördüğünde birçok köylünün boş boş gezinmeyi bırakıp binayı tamir etmeye geldiklerini göreceksiniz. Bu yüzden bu görevi, gerçekten acil bir inşa durumu söz konusu olduğu zaman birilerine vermelisiniz. Böyle bir durumda inşaatın yapılacağı yere odun taşırsanız, işçilerin boşu boşuna ambara kadar gidip zaman kaybetmelerini önleyebilir ve zamandan kazanabilirsiniz. Uzun süre yapacağı iş çıkmayan bir Builder, kendiliğinden başka işlere yönelecektir.

Craftsman (Usta)

Köy atölyesinin yanına bırakılan köylüler, ustalık görevini alırlar. Bu köylüler en yakın kaynaktan odun alarak işe koyulurlar ve atölyenin çevresindeki tüm alan iskelelerle doldunduğunda çalışmayı bırakırlar. Bir iki Craftsman sayesinde atölyenin sürekli çalıştığından emin olabilirsiniz.

Missionaires , Traders (Misyonerler ve Tüccarlar)

Başka bir köyü kendinize çekmek istiyorsanız misyonerler ve tüccarlar oldukça işinize yarayacaklardır. Elinize aldığınız bir köylüyü, komşu bir köyün yanına bir yere bıraktığınızda kafasında beliren simgeye göre misyoner veya tüccar haline gelecektir. Size karşı hiçbir inancı olmayan bir köyü almak için misyoner kullanabilirsiniz. Eğer kötü bir tanrıysanız düşman köyündeki herkesi öldürebilir ve köyün hiç insancı olmayan hayalet bir köye dönüşmesini sağlayabilirsiniz. Sonra bu köye misyoner gönderdiğinizde köyü size döndürecektir. Köyün nüfusu pek olmadığından, buraya birkaç azgın Breeder getirmeniz gerekecektir.

Tanrının Mucizeleri!

Black & White'ta mucizelerinizi bolca kullanacaksınız. Yalnızca siz değil, bunları yapmayı öğrettiğiniz yaratığınız da öğrendiği şekilde bu mucizeleri yapmaya çalışacak. Mucizeler sayesinde size ait olmayan bir köyü kendinize çevirebilir, insanlarınıza yemek ve odun sağlayabilir, düşmanlarınıza korku salabilirsiniz. Aşağıdaki kısımda yapabileceğiniz

mucizeleri ve bunları yapmak için gerekli olan dua gücünü bulacaksınız.

Food (7000)

Bu mucize ile köy ambarınızı yemekle doldurabilirsiniz. Bu mucize özellikle de başka bir köyü kendinize çevirirken en çok işinize yarayacak mucizelerden biridir. Köy ambarında yemek isteği bayrağı bulunan bir köy, bu mucize karşılığında büyük ihtimalle size inanmaya başlayacaktır. Nors harikası Food mucizesini geliştirirken, Japonların harikası size inananların iştahını azaltır.

Wood (7000)

Odunda aynı yemek gibi oyunda oldukça önemli yer tutan bir şey olduğundan, fırsat buldukça köy ambarınıza bu mucizeyi kullanarak odun yığmaya bakın. Eğer ambarınızda odun sıkıntısı varsa, bu mucizeyi yaptığınız anda size olan inancın oldukça arttığını göreceksiniz. Sinsilik yapıp önce ambardan odun çalıp, sonra da bu mucizeyle doldurabilirsiniz. Kelt ve Nors harikaları Wood mucizesini geliştirirler.

Heal (6000)

Yerde sürünen birini gördüğünüzde sağlığı 10'un (100 üzerinden) altına düşmüş demektir. Eğer bu durumdaki bir kişiye Heal mucizesi yapmazsanız büyük ihtimalle ölür. Eğer iyi bir tanrı iseniz hastalara karşı bu mucizeyi yaparken yaratığınızın da seyretmesini sağlayın. Böylece hastalara Heal mucizesi yapmayı öğrenecek ve bu sayede size karşı olan inanç yükselecektir. Japonların harikası tüm Heal mucizelerinin gücünü arttırır.

Water (5000)

Tarlaları ve ağaçları sulamak, yangınları söndürmek, hatta önce yangın çıkarıp sonra söndürmek için Water mucizesini kullanın. Bu şekilde hem kendi köyünüzde, hem de diğer köylerde size duyulan inancı arttırabilirsiniz.

Fireball (3500)

Fireball mucizesi ile hem etrafa zarar verebilir, hem de inanç toplayabilirsiniz. Düşman yaratığına Fireball göndererek onu yakabilirsiniz mesela. Hatta kendi yaratığınıza bu büyüyü öğretirseniz, o da gerekli gördüğü yerde kullanmaya başlayacaktır. Fireball mucizesini köylülerin veya köyün ne kadar yakınına yaparsanız, inancı o denli etkileyecektir. Aztek harikası Fireball mucizesinin gücünü arttırır.

Lightning (5000)

Bu da Fireball mucizesi gibi hem saldırı, hem de inanç toplama amacıyla kullanılabilecek bir mucizedir. Ancak bu mucize köylüleri aşırı derecede korkutabilir, hatta onları ve evlerini alevler içerisinde bile bırakabilir. Bu yüzden yanlış kullandığınız taktirde hemen bir Water mucizesiyle verdiğiniz hasarı telafi etmelisiniz. Hindu harikası Lightning mucizesinin gücünü arttırır.

Storm (8000)

Storm mucizesi yaparak yağmur, fırtına, hatta hortum bile yaratabilirsiniz. Kendiliğinden beliren fırtına sayesinde köylüler size karşı inanç besleyebilirler.

Physical Shield (7000)

Physical Shield mucizesi köyünüzü her türlü fiziksel saldırıdan koruyabilir. Her ne kadar dua gücü kalkanı aktif tutsa da, ard arda gelen kaya veya Fireball saldırıları kalkanı etkisiz hale getirebilir. Nötr veya düşman köyünü Physical Shield kullanarak korursanız, bu sayede inanç kazanabilirsiniz. Tibet harikası kalkanın gücünü arttırır.

Spiritual Shield (7000)

Bir Spiritual Shield mucizesiyle köyünüzde mucize yapılmasını engelleyebilirsiniz. Mesela düşman yaratığı köy ambarınıza Food mucizesi yaparak insanlarınızın aklını çelemez. Tibet harikası kalkan mucizelerinin gücünü arttırır.

Forest (13000)

Acilen odun ihtiyacınız olursa Forest mucizesi sayesinde aynı anda birçok ağaca sahip olabilirsiniz. Bu ağaçları suladıktan sonra sökerek köy ambarına yerleştirebilirsiniz. Wood mucizesini ard arda kullanırsanız bundan daha fazla odun sahibi olursunuz, ama eğer tek seçeneğiniz olarak bu kaldıysa kullanmaktan çekinmeyin. Kelt harikası Forest mucizesinin gücünü arttırır.

Winged Creatures (12000)

Bu mucize, insanların inancını değiştirmek için kullanabileceğiniz en etkili mucizelerden biridir. Bu mucizeyi her bir yapışınızda 100'den fazla inanç sahibi olabilirsiniz. Eğer yapabilirseniz yaratığınıza da bu mucizeyi öğretin. Eğer iyi bir tanrıysanız güvercin, kötü bir tanrıysanız yarasa sürüsü yaratabilirsiniz. Mısır harikası bu mucizenin gücünü arttırır.

Pack of Wolves (14000)

Winged Creatures mucizesinin yeryüzünde gerçekleşen cinsi olan Pack of Wolves inanç toplayabilmesine rağmen, köylülerin ölümüne de neden olabilir. Bu mucize özellikle de kötü tanrıların oldukça işine yarayacaktır. Yunan ve Tibet harikaları, Pack of Wolves mucizesinin gücünü arttırırlar.

Teleport (5000)

Köylülerin bir yerden bir yere hızlı hareket etmelerini sağlamak veya yaratığınızı tehlikeli bölgelerden uzaklaştırmak için teleport yerleştirebilirsiniz. Mısır harikası Teleport mucizesi için gereken dua gücü miktarını azaltır.

Megablast (16000)

Köydeki bir binayı yerle bir etmenin en kolay yolu Megablast mucizesidir. Bu yıkıcı mucize aynı zamanda inanç kazanmak için de kullanılabilir. Bu mucizeyi yaptığınız sırada etrafta sizi izleyen bir sürü köylü olması oldukça yararınıza olacaktır. Ayrıca kötü tanrılar bu mucize yardımıyla kreşleri falan yerle bir edip eğlenebilirler. Aztek harikası Megablast mucizesinin gücünü arttırır.

Her Tanrının Bir Yaratığı Olmalı

Black & White'da aynı bir evcil hayvan büyütür gibi yaratık büyüteceksiniz. Yaratığınıza hangi davranışların iyi, hangilerinin kötü olduğunu siz öğreteceksiniz. Bu konuda pek ayrıntıya girmeyeceğim, çünkü oyunun kılavuzunda bu işlerin nasıl yapılacağı çok iyi anlatılmış (oyunun orijinalini almışsınızdır umarım :). Öncelikle oyunda sahip olabileceğiniz yaratıkları ve bunlara nasıl sahip olacağınızı anlatalım, ayrıca her bir yaratığın avantajlı taraflarını verelim ki karar vermekte zorlanmayın. Bu arada, Level CD'sindeki LvL Underground klasörünün altındaki Blaxis klasörüne bir göz atın. Üç tane gizli yaratığın dosyasını orada bulabilirsiniz.

Ape (Maymun)

Maymun, oyunun başındaki Gold Story Scroll sayesinde seçebileceğiniz üç yaratıktan birisi. Maymun özellikle de iyi bir tanrı olarak oynayacaksanız başlangıçta tercih edebileceğiniz en iyi yaratık. Keskin zekası sayesinde öğretmeye çalıştığınız şeyleri hemen anlıyor, böylece oyunun başında ona kolayca mucizeler öğretebilir, pek zorluk çekmez ve kafayı yemezsiniz. Maymun dövüşlerde de pek fena değil, özellikle özel hareketi çok iyi.

Cow (İnek)

İnek, oyunun başında seçebileceğiniz üç yaratıktan ikincisi. Şişman gövdesi onun ortalamanın üstünde bir kuvvete sahip olmasını sağlamış. Köylülere karşı oldukça sevecen davranıyor ve mucizeleri pek de zorlanmadan öğrenebiliyor. Zekası için ise ortalama diyebiliriz, ayrıca özellikle de iyi ineklerin çok sevimli göründüklerini söylemeliyim.

Tiger (Kaplan)

İşte oyunun başında en çok tercih edilen yaratık. Nedense insanların içinde bir kaplan sevdası oluyor bu yaratığı görünce. Zaten daha baştan çok şirin görünen bu yaratık oyunun ilerlerinde iyice şirin hareketler yapmaya başlıyor. Kaplanın en büyük falsosu biraz aptal olması, mucizeleri doğru düzgün kullanabilmesini sağlamak için oldukça uğraşmam gerekti. Kaplanın en büyük avantajı ise kuvvetli olması. Dövüşlerde hızlı hareket etmesi ve fazla zarar vermesi ona artı puan kazandırıyor,

Horse (At)

At yaratığı için öncelikle http://www.blackandwhiteuniver-

se.com adresinden bu yaratığın dosyasını indirip çalıştırmalı, sonra da 1. ve 4. bölümlerdeki Creature Breeder'a gitmelisiniz. Atın pek iyi bir dövüşçü olduğu söylenemez, çünkü saldırıları çok fazla zarar vermiyor. Ancak dövüşler dışında atın mükemmel bir yaratık olduğunu söyleyebilirim. Onu birazcık eğittikten sonra tasmasını bıraksanız bile kendi başına hastaları iyileştirecek, köy ambarını sürekli dolu tutacak ve elinden gelen iyiliği yapacaktır. Oldukça kuvvetli bir zekaya sahip yani. Özellikle de iyi tanrılar için çok iyi bir alternatif, ayrıca yüksek hızı sayesinde köyleriniz arasında oldukça çabuk gidip gelebilir.

Zebra

Zebrayı seçebilmek için 2. bölümdeki "Riddles" görevini tamamlamalısınız. At ile neredeyse aynı olan zebranın tek farkı görünüşü.

Leopard (Leopar)

Leoparı da at için verdiğim adresten indirip çalıştırdıktan (veya bu ayki Leve CD'sindeki LvL Undersground/Blaxis klasöründen alıp kurduktan sonra) sonra Creature Breeder'da bulabilirsiniz. Leopar için söylenecek tek söz mükemmel bir savaşçı olduğu. Tüm hareketleri çok etkili ve oldukça fazla zarar verebiliyor. Ancak dövüşler dışında leopar da aynı kaplan gibi pek parlak değil. Hatta aptal bile diyebilirim. Mucize kullanmayı öğrenmesi çok zaman alıyor ve pek de eğitilemiyor. Yani eğer iyi bir leopar istiyorsanız biraz fazlaca uğraşmanız gerekecek, ama kötü tanrılar için oldukça güzel bir yaratık. Ama hemen şunu da hatırlatayım, yaratığınızı değiştirdiğiniz zaman yaratıklar arasında beyin transferi yapılır. Yani bir önceki yaratığınızın öğrendiği her şey, bu yeni yaratığa aktarılır. Bu yüzden eğer önce maymun gibi zeki bir yaratık alıp iyice eğittikten sonra leopara geçerseniz, eğitimli bir leopar sahibi olabilirsiniz.

Mandrill

Ya açıkça itiraf etmeliyim ki bu yaratığın tam olarak ne olduğunu çıkaramadım. Mandrill'i seçmek için de aynı leopar ve at gibi verdiğim adresten dosyasını indirmeli (veya CD'den kurmalı), çalıştırmalı ve Creature Breeder'a gitmelisiniz. Oldukça ortalama bir yaratık; kuvveti de, zekası da ne çok kötü, ne de çok iyi. Özel hareketini çok hızlı yapabiliyor ama pek fazla zarar veremiyor. Kolay eğitilebilse de mucize kullanmayı çabuk öğrenemiyor. Tek avantajı oldukça sevimli görünmesi.

Gorilla (Goril)

Goril de önceki üç yaratık gibi indirildikten sonra oyuna eklenebilen bir yaratık. Kendisini yine 1. ve 4. bölümlerdeki Creature Breeder'da bulabilirsiniz. Dövüşçü için mükemmel bir seçim olan gorilin saldırıları oldukça güçlü, hareketler arasındaki zaman birazcık uzun olsa da ulaşabildiği menzil yüksek ve sağlam vurduğunda rakibi bayıltabiliyor. Ayrıca özel hareketi de çok hızlı. Ancak dövüşte iyi olan her yaratık gibi goril de zeka bakımından pek bir şey sunmuyor. Mucizeleri çok yavaş öğreniyor ve çok fazla yemek yiyor. Eğer acıktığı zaman etrafında koyun moyun olmazsa köylülerinizle vedalaşabilirsiniz. Ayrıca bu yaratığı iyi tanrılara tavsiye etmememin bir nedeni de iyi gorillerin çok aptal bir görünüme sahip olması, kötü goriller ise gümüş renkli sırtlarıyla çok vahşi görünüyorlar.

Sheep (Koyun)

Koyun yaratığı için 1. bölümdeki "Lost Flock Silver Scroll"" görevini tamamlamalısınız. Aşağıda açıklamasında da okuyacağınız gibi tüm koyunları getirdiğinizde bu yaratığı da seçebiliyorsunuz. Hemen söyleyeyim, koyun oyundaki en iyi yaratıkların başında geliyor. İyi bir tanrı olsanız da, kötü bir tanrı olsanız da (her ne kadar görevi iyi biçimde tamamlamanız gerekse de) bu yaratığı edinmeye çalışın. Gücü başlarda az gibi görünse de çabucak kuvvetlenebilir. Dövüş sırasında özel hareketini çok çabuk yapabiliyor ve oldukça fazla zarar veriyor. Ayrıca yakın dövüşte de çok hızlı vuruşlar yapabiliyor. Dövüşler dışında da parlak zekası sayesinde gösterdiğiniz mucizeleri kullanmayı, daha doğrusu yerinde kullanmayı hemen öğreniveriyor. Genel olarak iyi olan koyun, siz söylemeseniz bile köylülerinize yardım etmeye çalışıyor. Eğer kötü bir tanrıysanız, onu kötü davranması için eğitmelisiniz.

Polar Bear (Kutup Ayısı) ve Brown Bear (Boz Ayı)

Bu iki yaratık görünüşleri dışında birbirlerinin neredeyse aynısılar. Kutup Ayısı için ilk olarak 1. bölümdeki "Explorers" görevini tamamlamalısınız (hani şu yemek, odun falan isteyen denizciler görevi), 5. bölüme geçtiğinizde denizcilerle tekrar karşılaşacaksınız ve ödül olarak size bu yaratığı açacaklar. Boz Ayı için ise 5. bölgedeki "Swap to Brown Bear" görevini tamamlamalısınız. Ayılar, her işe yarayan yaratıklardan; dövüşlerde de, köy bakımında da iyi sayılabilirler. Akıllılar, güçlüler ve dövüşte çok iyiler. Dezavantajları bu yaratıkları açtığınızda zaten oyunun sonlarına gelmiş olmanız.

Chimp (Şempanze)

Şempanze için 3. bölümdeki cadıya bir çocuk götürmeniz gerekiyor. Bu oldukça değişik bir yaratık, çünkü dövüşlerde kelimenin tam anlamıyla berbat. Tüm yaratıklar içerisinde dövüşte en başarısız olanı. Ancak dövüş dışında da tüm yaratıkların en iyisi diyebilirim. Mucizeleri diğer tüm yaratıklardan çok daha hızlı öğreniyor. Eğer şempanzeye Leash of Learning'i bağlarsanız, yaptığınız hareketi neredeyse daha ilk seferinde öğreniveriyor. Eğer savunmaya yönelik oynayan iyi bir tanrı iseniz, bu yaratığı seveceksiniz.



Tortoise (Kaplumbağa)

Kaplumbağa için 3. bölümdeki "Fish Puzzle" görevini tamamlamanız gerekiyor. Oyundaki en iyi dövüşçülerden biri, özellikle de küçük yaratıklara karşı bir tekmesi var ki sonsuz vuruş kombosu şeklinde kullanabiliyorsunuz (her ne ka-

dar bu hileye girse de). Büyük yaratıklara karşı da yine ard arda durmadan yapabildiği vuruşlar var. Tek sorunu kenara çekilme hızının yavaş olması. Dövüş dışında da kaplumbağanın iyi olduğunu söyleyebiliriz, içgüdüsel olarak köylerinizi koruyacak ve köylüleri etkileyecektir. Eğitimi kolay olan kaplumbağa, mucizeleri de kolayca öğreniyor. En büyük dezavantajı çok yavaş hareket etmesi.

Lion (Aslan)

Aslan için 5. bölümdeki aslan bilmecesi görevini tamamlamalısınız. Oyundaki en kuvvetli yaratık olan aslan hem çok hızlı, hem de oldukça zeki olmasına rağmen onu elde ettiğinizde oyunun da neredeyse sonuna gelmiş olacağınızdan pek de bir şey fark etmiyor.

Geldik ilk iki bölümün çözümlerine

Bölümlerdeki Gold Story açıklamalarını yapmaya pek gerek görmedim, zaten ilk bölümlerde Gold Story görevlerinde ne yapacağınız açıkça anlatılıyor. Bunun yerine ilk iki bölümdeki tüm Silver Scroll görevlerinin hem iyi, hem de kötü çözümlerini vereceğim. Silver Scroll görevleri oyunda ilerlemeniz için yapmanız gerekmeyen, ama yaptığınızda çeşitli ödüller (mucizeler gibi) kazandığınız görevler. Bu yüzden tüm Silver Scroll görevlerini tamamlamaya çalışın.

Birinci Bölüm

Görev: Throwing Stones
Yeri : Tapınağın yanındaki kıyının orada

İyi Çözüm: Aynı anlatıldığı gibi yapın ve iyice nişan alarak kayaları vurmaya çalışın. Eğer bu sırada Leash of Learning'e bağladığınız yaratığınız da yanınızdaysa, o da taşları sağa sola fırlatmayı öğrenebilir, böylece daha çabuk güçlenecektir. Taşı fırlattıktan sonra tekrar eski yerine koymayı da öğretirseniz, ileriki bölümlerde sınırlı sayıda olan taşlardan daha iyi faydalanabilirsiniz. Eğer kayalara doğru taş atmayı sürdürürseniz, bir müddet sonra Water mucizesi vermeye başlayacaktır.
Ödül: Plaj Topu
Kötü Çözüm: Taşı kayalara değil de sağ taraftaki eve doğru atabilirsiniz. Eğer yaratığınızı Leash of Aggression'a bağlarsanız, o da kayalara değil eve atacak ve evi yıkacaktır. Ayrıca eğer isterseniz kayalara atmak için taş yerine köylüleri kullanabilirsiniz.
Ödül: Plaj Topu

Görev: The Savior
Yeri: Tapınağınızın yakınındaki balıklı kıyı

İyi Çözüm: Meleğinizin söylediği gibi yaratığınızı kıyıya götürün ve sudaki üç adamı da tek tek dışarı çıkarın. Bu işlem sırasında Leash of Compassion'ı kullanmanızı öneririm. Eğer yaratığınız biraz aptalsa ve eğer adamları almasıyla kıyıya tıklamanız arasında biraz zaman geçerse onları yiyebilir veya tekrar suya atabilir. Bu görevde zaman çok önemli olduğundan, yaratığınız aptalca davranırsa adamların biri veya birkaçı ölebilir ki iyi bir tanrı bunu istemez.
Ödül: Creature Strength mucize dağıtıcısı
Kötü Çözüm: Adamları ister boğulmaya bırakın, ister size bu görevi veren kadını da denize atın. Hatta isterseniz yaratığınızı onlarla besleyebilirsiniz.
Ödül: *Creature Strength mucize dağıtıcısı*

Görev: The Lost Flock
Yeri: Köyde, kreşin yanında

İyi Çözüm: Tüm koyunları bulup çiftçiye geri vermelisiniz. Koyunları bulmak için etrafta dolanın, koyuna yaklaştığınızda "me" sesi duyacaksınız. Bu sesi duyunca etrafa biraz daha yakından bakın, sesin geldiği yöne doğru ilerleyince koyunları bulabiliyorsunuz. Çiftçi sizden beş koyununu geri getirmenizi istiyor. Ancak söylememesine rağmen dokuz koyunu da verirseniz, oyundaki en iyi yaratıklardan biri olan koyunu kendi yaratığınız



olarak seçebiliyorsunuz. Koyunların yerleri şöyle:

Taş ustasının evinin yanında
Ana kapının arkasında
Köyün dışındaki çiftlikte, ağılın içinde domuzlarla birlikte
Hermit'e yakın bir dağ tepesinde
Hasta adamı bulduğunuz ağaçların arasında, yine hermit'e yakın
Denizin yakınındaki şarkı söyleyen kayalardan birinin yanında
Taş fırlatma alıştırması yaptığınız kayanın yanına
Oyuna başladığınız plajın yanındaki palmiyelerin altında
Palmiye ağaçlarının yakınındaki dağlık bölgede

Ödül: Yemek Yığını ve tüm koyunları götürürseniz Koyun yaratığı

Kötü Çözüm: Koyunları yaratığınıza yedirin, çiftçiyi öldürün, çiftliği yıkın.

Ödül: Yok (hayat görüşünüz kötüye kaymaya başlayacak)

Görev: The Explorers
Yeri: Büyük kapının ardındaki kıyıda

İyi Çözüm: Denizcilerin sizden istediklerini tek tek vermelisiniz. İlk olarak köy ambarından yüklüce odun alın ve hemen önlerine bırakın. Eğer gemiyi tamamlayamazlarsa biraz daha odun alın ve geminin bitmesini sağlayın. İkinci olarak yine köy ambarından yiyecek alın ve denizcilere verin. Son olarak sizden et isteyecekler. Onlara et olarak koyun verebilirsiniz, ama bunu yaparsanız Lost Flock görevini tamamlayamazsınız. O yüzden ilk önce o görevi tamamlayın, sonra denizcilere koyun verin. Koyun yerine domuz da verebilirsiniz. Hatta yanlarına dişi bir köylü bıraktığınızda bile kabul ediyorlar.

Ödül: Water mucize dağıtıcısı

Kötü Çözüm: Kötü tanrılar için yapılacak tek şey denizcileri yaratığa yedirmek. Bunu yaptığınızda bir South Park esprisi ile karşılaşacaksınız.

Ödül: Yine yok

Görev: The Pied Piper
Yeri: Köy kreşinin hemen yanı ve arkasında dağda bulunan mağara

İyi Çözüm: İyi çözüme ulaşmak için Piper'ı yakalamalı ve çocukları serbest bırakmasını sağlamalısınız. Bunun için ilk olarak Leash of Compassion veya Leash of Learning taktığınız yaratığınızı Piper'ın olduğu yere getirin, Piper yaratığı görünce mağaraya kaçacaktır. Şimdi yaratığınızı biraz uzaklaştırın ve Piper'ın mağaradan çıkmasını bekleyin. Yaratığınızı fark etmeyip çocuklara doğru gittiğinde hemen tasmanın diğer ucunu Piper'a bağlayın. Yaratığa bağlanan Piper korkudan donacak ve böylece yaratığınız yanına gidip onu eline alabilecek. Şimdi mağaraya doğru gidip Piper'ı yere bırakın, mağaraya girip çocukları serbest bırakacak ve tekrar eski iyi günlerine geri dönecek.

Ödül: Heal mucize dağıtıcısı

Kötü Çözüm: Kötü bir tanrı olarak mağaradaki çocukları kafanıza takmamanız gerekiyor. Bu yüzden Piper'ı ister yaratığınıza yedirin, ister başka bir şekilde öldürün.

Ödül: Ligthning mucize dağıtıcısı

Görev: The Hermit
Yeri: Bölüme başladığınız yerin yakınındaki dağ

İyi Çözüm: Bu görevi tamamlamanın en kolay yolu yaratığınızın büyümesini beklemek ve adadan ayrılmadan önce Hermit'i ziyaret etmek. Ancak yaratığınız büyütmek pek de kolay bir iş değil. Eğer yaratığınız yeterince büyümeden birkaç kez Hermit'i ziyaret ederseniz, artık sizinle ilgilenmemeye başlayacaktır. Yaratığınızın büyüdüğünden, Meleğiniz 'yaratığın artık daha çok yiyeceğe ihtiyacı var' dediğinde emin olabilirsiniz.

Ödül: Water mucize dağıtıcısı (ve ateşböcekleri hakkında ipucu)

Kötü Çözüm: Yaratığınızın Hermit'in evine kaya atmasını ve evi yerle bir etmesini sağlayabilirsiniz. Ancak bunu yaptığınızda Hermit gizlice köyünüze girecek ve köy ambarını kundaklamaya çalışacaktır. Eğer isterseniz onu denize atarak da kesin bir çözüme ulaşabilirsiniz.

Ödül: Tek kullanımlık Water mucizesi

Görev: The Ogre
Yeri: İkinci köyün dışındaki vadi

İyi Çözüm: İkinci köyün yanındaki Food mucizelerinden birini alıp Ogre'nin hemen önünde kullanabilirsiniz. Eğer mucizeleri ikinci köyü etkilemek için kullandıysanız, köy ambarından bir miktar yemek alın ve Ogre'nin önüne bırakın. Ogre'ye iki kere yemek verdiğinizde uyuyakalacak, vadinin içinden ödülünüzü alabilirsiniz.

Ödül: Plaj Topu ve gelişmiş Healing mucize yapıcısı

Kötü Çözüm: Leash of Aggression bağladığınız yaratığınızı Ogre'nin yanına götürün ve dövüşe başlayın. Ogre'yi yenmek pek de zor olmayacak ama eğer olurda dövüşü kaybederseniz, istediğiniz kadar baştan deneyebiliyorsunuz.

Ödül: Plaj Topu ve gelişmiş Healing mucize yapıcısı

Görev: The Singing Stones
Yeri: İkinci köyün dışındaki kıyıda

İyi Çözüm: İyi çözümü tamamlamak için hem doğru şarkı söyleyen kayaları bulmalı, hem de onları doğru sıraya dizmelisiniz. Adanın etrafında birçok şarkı söyleyen kaya bulacaksınız ancak bunlardan bazıları sahte. Sahte olanları yerleştirdiğinizde nota sesi yerine daha tok bir ses duyacaksınız. Doğru kayalar nota sesi verecektir. Doğru kayaları bulduktan sonra da notaları alçaktan yükseğe sıralamanız gerekli. Doğru kayaların yerleri şöyle:

Şarkı söyleyen kayalar çemberinin hemen yanında
Köydeki mezarlığın arkasında
Hermit'in orada
Hasta adamın olduğu ağaçların arasında
Başlangıç plajına yakın dağın arkasında

Ödül: Food mucize dağıtıcısı

Kötü Çözüm: Yapabileceğiniz tek şey size görevi veren adamın evini yıkmak.

Ödül: Maalesef hiçbir şey.

İkinci Bölüm

Görev: The Plague
Yeri: Adanın ortasındaki Hindu köyü

İyi Çözüm: Köydeki insanları tek tek iyileştirmeye çalışırsanız başarılı olamazsınız. Bunun yerine sorunun kaynağını bulmanız gerekiyor. Yapmanız gereken köy ambarındaki tüm yemeği almak (aslında köy ambarlarından yemek almak şeytani bir eylem ama bu seferlik bunu yapmaya mecburuz) ve suya atın. Hemen köy ambarını yeniden yemekle doldurmaya çalışın ve zaman kaybetmeden köydeki hasta insanları iyileştirmeye çalışın.

Ödül: Köy merkezinde Lightning Bolt mucizesi

Kötü Çözüm: Tüm köylüleri çiftçiye çevirin ve hasat sonunda hepsinin ölmesini seyredin. Geriye zehirli yemekler kalacaktır. Bu yemekleri çok etkili bir silah haline dönüştürebilirsiniz. Bozuk yemekleri düşman köylerinin yanında bıraktığınızda zavallı insancıklar bu yemekleri yiyecekler ve hastalanıp ölecekler. Eğer yeterince bozuk yemek topladıysanız adadaki tüm köyleri bu şekilde boşaltabilirsiniz.

Ödül: Hiçbir şey.

Görev: The Sacrifice
Yeri: Şarkı Söyleyen Kayaların yanındaki üçüncü Hindu köyü

İyi Çözüm: Bu görevi iyi şekilde tamamlamanız için hiçbir canlıyı kurban olarak seçmemeniz gerekiyor. Etraftaki ağaçları ve bitkileri sökün ve gerekli dua gücünü toplayana kadar bunları kurban edin.

Ödül: Köy merkezinde gelişmiş Heal mucizesi

Kötü Çözüm: Önce ilk doğan çocuğu, sonra Shaman'ın karısını, son olarak da Shaman'ın kendisini kurban edin.

Ödül: Artık iyice şeytanlaştınız.

Görev: The Sea
Yeri: Adanın ortasındaki Hindu köyü

İyi Çözüm: Aynı birinci bölümdeki boğulan adamlar görevinde olduğu gibi yaratığınıza Leash of Compassion bağlayın ve birer birer çocukları sudan çıkarın. Bunun için çocukların üstlerine yalnızca bir kez tıklamanız yeterli, iki kez tıklarsanız tasmanın bir ucunu çocuğa bağlarsınız ki bu istediğimiz bir şey değil.

Ödül: Enlarge Creature mucize dağıtıcısı

Kötü Çözüm: Çocukların gözleri önünde anneyi öldürün, sonra da



ısınmaya başlayacak ve en sonunda kırılacak. İdol kırılınca insanlar sizin daha güçlü bir tanrı olduğunuzu anlayacaklar. İyi çözüm için bu sırada hiç kimsenin de ölmemiş olması gerekiyor.

Ödül: Köy merkezinde gelişmiş Fireball mucizesi

Kötü Çözüm: Öncelikle idolün yanındaki köylüleri öldürün, sonra da iyi çözümde belirtildiği gibi idolu yok edin.

Ödül: Köy merkezinde gelişmiş Fireball mucizesi

Görev: The Slavers
Yeri: Adanın ortasındaki gölün ilerisindeki ikinci Yunan köyü

İyi Çözüm: *Yapmanız gereken sirke ender bulunan hayvanlar verip, köle alınan köylüleri kurtarmak. Her hayvan karşılığında en fazla iki tane esir kurtarabiliyorsunuz, kurtarmanız gereken sekiz tane esir var ve her hayvan çeşidinden en fazla iki tane verebiliyorsunuz. Bulabileceğiniz hayvanlar şunlar:*

- Aslan, 2 esir (sirkin yanındaki dağda)
- Kaplan, 2 esir (ilk Yunan köyünün dışında)
- Kurt, 2 esir (Beach Temple'ın ilerisindeki Hindu köyünün yanındaki ormanda)
- At, 1 esir (adanın ortasında)
- Kaplumbağa, 1 esir (Tapınağınızın dışındaki adalarda)

Ödül: Flock of Wolves mucize dağıtıcısı

Kötü Çözüm: Eğer sirktekilerden birini öldürürseniz diğerleri size savaş ilan edecek ve köyünüze gidip köylülerinizi öldürecektir. Bu yüzden eğer hiçbir amacı olmayan bu kötü yolu seçerseniz, altı adamı da hemen öldürmeye çalışın.

Ödül: Yok

çocukları yaratığınıza yedirin.

Ödül: Yok

Görev: Singing Stones 2
Yeri: Adanın ortasındaki köyün yanındaki dağın ilerisinde

Çözüm: Bu görevde iyi veya kötü çözüm bulunmuyor. Yapmanız gereken şarkı söyleyen kayaları kullanarak müzik çalmak. Çalmanız gereken müziği öğrenmek için S tuşuna basın. Köylülerin kafaları üzerinde isimler çıkacaktır. Bu köylülerden ıslıkla veya bir enstrümanla müzik çalanları bulmalı ve çaldıkları şarkıyı kayaları kullanarak çalmalısınız. Şarkılar şunlar (kayaları soldan sağa numaralandırırsak):

"Twinkle, Twinkle, Little Star": 1, 1, 8, 8, 9, 9, 8, 6, 6, 5, 5, 3, 3, 1

Bu şarkıyı çalınca gece olacak ve kayalar mezar taşlarına dönüşecekler.

"Funeral Dirge": 2, 2, 2, 2, 5, 4, 4, 2, 2, 1, 2

Bu şarkıyı çaldığınızda içinde ölüleri diriltebileceğiniz bir diriliş çemberi oluşacak. Bu çember zamanla kayboluyor ama istediğiniz zaman şarkıyı tekrar çalarak çemberi aktif hale getirebilirsiniz.

"White Christmas": 2, 3, 2, 1, 2, 3, 4, 5

Bu şarkıyı çaldığınızda kar yağmaya başlayacak ve görevi tamamen tamamlamış olacaksınız.

Görev: The Greedy Farmer
Yeri: Karlı dağlardaki ilk Kelt köyü

İyi Çözüm: Çocuklara zarar vermeden bu görevi tamamlamanın bir yolu yok gibi gözüküyor. İneği alıp ağıla geri koysanız bile çocuklar inek çalma işinden vazgeçmiyorlar. Belki de iyi yolla, kötü yol aynı kapıya çıkıyordur (sonuçta çocuklar aç olduklarından çalıyorlar, onları kendi hallerine bırakmak da iyi bir tanrının verebileceği kararlardan biri).

Ödül: Yok

Kötü Çözüm: Eğer çocukları öldürürseniz ödül almayacaksınız, çiftçi size teşekkür bile etmeyecek. O zaman buradaki tek alternatifimiz çiftçiye bir şekilde zarar vermek. Artık çiftçiyi yaratığınıza mı yedirirsiniz, denize mi atarsınız, eviyle birlikte yakar mısınız, tamamen size kalmış.

Ödül: Gelişmiş Ligthning mucizesi

Görev: The Idol
Yeri: Dağ yolundaki ikinci köyün dışı

İyi Çözüm: İdolun yanında yanabilecek tarzda bir şeyler koyun (mesela çalı, ağaç falan) ve ona doğru bir Fireball fırlatın. Yangın yüzünden idol

Postludium

Evet bölümlerdeki tüm Silver Scroll görevlerini de açıkladığımıza göre gönül rahatlığıyla Black & White yazımızı bitirebiliriz. Şu an saat 1:41 ve üç gecedir bu saatlerde, bu yazıyla uğraşıyorum. Gözümün önünden kırmızı elin ve yaratıkların gitmesi için birazcık uyumanın vakti geldi sanırım. Gelecek aya görüşmek üzere. ■■■

Eser Güven | eser@level.com.tr

fallouttactics

brotherhoodofsteel

Sizi Wasteland'in yaban ellerinde yalnız bırakmamak için günümüzü gecemize katıp Brotherhood of Steel'in en sıkı savaşçısı olmanın yollarını araştırdık. Önce karakterlerimizi yaratalım, ardından tek tek bütün görevleri birlikte bitireceğiz.

Karakter Özellikleri

Fallout Tactics aslında bir strateji oyunu olsa da oyunun gelişimi tüm RPG'lerde olduğu gibi karakterlerinizi nasıl şekillendirdiğinize bağlı. Strateji oyunları konusunda ne kadar usta olursanız olun eğer karakterlerinizi iyi geliştiremezseniz bir yerde kilitlenip kalabilirsiniz.

Karakterlerinizin özellikleri üçe ayrılıyor. Attribute, Trait & Perk ve Skill. Bunları karakter ekranında görebilirsiniz. Attribute'ler karakterinizin genel yetenekleri, Trait'ler oyunun başında perk'ler level atladıkça aldığınız ek özellikler, skill'ler ise karakterinizin belli konulardaki becerileri.

Attribute'larınızı oyunun başında belirliyorsunuz ve bir iki istisnai durum dışında değişmiyor. Trait'ler de oyun başında alınıyor. perk'ler ise perk rating'inize bağlı olmakla birlikte normalde 3 level'da bir geliyor. skill'lerinizi ise başta aldığınız Trait'ler ve attribute'leriniz belirliyor. Ancak her level atladığınızda belli miktarda skill point kazanıyorsunuz ve bunları istediğiniz gibi dağıtabiliyorsunuz. Ayrıca oyunun başında skill'lerden üç tanesini TAG yani uzmanlık alanınız olarak belirliyorsunuz. Bunlar hem baştan yüksek oluyor hem de daha hızlı yükseliyor. Normal skill'leri belli bir dereceden sonra bir puan arttırmak için 2-3 skill point harcarken TAG seçtiklerinizde bu çok daha sonra oluyor.

Attribute'ler

Karakter ekranının sol üst kısmında ki bu özellikler sırasıyla: Strenght (ST), Perception (PE), Endurance (EN), Charisma (CH), Intelligence (IN), Agility (AG) ve Luck (LK).

Strenght yani güç karakterinizin ne kadar Hit point'e sahip olacağını yani Life'ını ve Carry Weight'ini yani ne kadar yük taşıyabildiğini belirliyor. Ayrıca Unarmed (silahsız) ve Melee (ateşsiz silahlar) yeteneklerini arttırıyor. Bunun yanında her silahı kullanmak için belli bir Strenght'e sahip olabilmeniz gerekiyor ve düşük Strenght'li karakterler genelde ağır silahları kullanamıyor.

Perception karakterinizin algılama gücü ve karakterinizin uzaktan kullandığı tüm silahlardaki nişan kabiliyetini arttırıyor. Ayrıca Sneak (gizlenme) halindeki düşmanları görme ve duvarın arkasındaki bir düşmanı fark etme yeteneğinizi arttırıyor. Bunun dışında First Aid, Doctor, Lockpick, Traps ve Pilot skill'lerini de arttırıyor.

Endurance dayanıklılığınızı belirliyor. Hit point'inizi Strenght'e göre iki kat daha fazla arttırıyor. Bunun yanı sıra Healing Rate'inizi yani stimpak veya doktor tarafından iyileştirildiğinizde ne kadar Hit point'inizi geri kazanacağınızı belirliyor. Ayrıca radyasyon ve zehre karşı direncinizi arttırırken Outdoorsman skill'inizi de geliştiriyor.

Charisma diğer insanlar üzerindeki etkileme gücünüzü belirliyor. Bu Barter skill'inizi arttırırken karşılaştığınız kişilerin size nasıl davranacağını etkiliyor.

Intelligence kafanızın ne kadar çalıştığını gösteriyor. Bu yüzden her level atladığınızda kazandığınız skill point'i belirliyor. Ayrıca Fist Aid, Doctor, Science, Repair, Gambling, Outdoorsman skill'leriniz de Intelligence ile birlikte artıyor.

Agility karakterinizin çevikliğini belirliyor ve çok önemli. Çünkü hem Action points'i hem de Armor Class'ı arttırıyor. Action points karakterinizin belli sürede ne kadar hareket yapabileceğini belirliyor, Armor Class ise karakterinizin vurulma şansını ve vurulduğunda alacağı hasarı düşürüyor. Bunun dışında Agility bir çok skill'i arttırıyor: Small Guns, Big Guns, Energy Weapons, Unarmed, Melee Weapons, Throwing, Sneak, Lockpick, Steal, Traps, Pilot.

Görevden önce haritalara dikkat edin. Ayrıca üzerinde N yazan yeşil ok kuzeyi gösteriyor.



Luck ne kadar şanslı olduğunuzu belirliyor. Luck sayesinde hem daha iyi kumar oynuyorsunuz hem de daha fazla Critical Hit yapıyorsunuz. Critical Hit birini vurduğunda onu sakatlamanız veya fazla hasar vermeniz anlamına geliyor. Bunu bir adamı gözünden veya zırhının zayıf noktasında vurmanız gibi düşünebilirsiniz; kısacası ballı atış.

Skill'ler

Bazı skill'ler level atladıkça kazandığınız skill Puanların yanı sıra kitap okuyarak da yükseltilebilir, bu skill'leri belirtelim: skilleri birkaç bölüme ayırmak mümkün. Bunlar birkaç kişide bulunması gerekenler ve sadece bir kişinin sahip olması yetenler. Birkaç kişide bulunması gerekenler şöyle...

SMALL GUNS: Tabanca, tüfek, shotgun gibi silahları kullanma yeteneği. Her karakterde olması gereken temel özellik. Kitabı var ama kitaba güvenmeyin. Çünkü çok nadir ve oyunun başında sizin için en hayati olan skill bu.

BIG GUNS: Roketatar, ağır makineli, minigun gibi silahları kullanma yeteneği. Oyunun ortalarından itibaren ihtiyacınız olacak.

ENERGY WEAPONS: Laser ve Pulse gibi enerji silahlarının tümünü kullanmadaki yeteneğiniz. Bu skill oyunun oldukça ilerleyen bölümlerinde gerekecek. Genelde 6 kişilik grubun üçünde Big Gun diğer üçünde Energy Weapons bulunması mantıklıdır.

THROWING: Her türlü el bombasını atmadaki yeteneğiniz (bıçak ve taş kullanmaya değmez). Sadece bir kişide de bulunabilir ama iki kişinin sahip olması işinizi kolaylaştırır.

SNEAK: Gizlenerek ilerleme yeteneğiniz. Bu sayede düşmanı arkadan sarabilirsiniz. Bir kişide mutlaka çok yüksek olmalı. Ama özellikle oyunun ilk üçte ikilik kısmında bütün ekiple bir parça olması taktik gücünüzü arttırır.

TRAPS: Mayın ve tuzakları bulma yeteneği. Bu özellik de bir kişide yüksek olmalı. Ama en azından bir kişide daha mayınları fark edecek kadar yüksek olursa iyi olur. Kitabı var ama çok sık çıkmıyor.

Sadece bir kişide olması yeterli olanlar ise şöyle:

UNARMED: Çıplak elle dövüş tekniğiniz.

MELEE WEAPONS: Bıçak, mızrak gibi ateşsiz silahlardaki yeteneğiniz.

FIRST AID: First Aid Kit kullanarak iyileştirme yeteneğiniz. Eğer düşük seviyedeyken bu skill'i kullanırsanız adamlarınızı daha kötü şekilde yaralayabilirsiniz. Kitabı var.

DOCTOR: Doctors Bag ve Paramedic Kit kullanarak iyileştirme yeteneğiniz. Kitabı var.

LOCKPICK: Kilitleri açmadaki ustalığınız.

STEAL: Hırsızlık yeteneğiniz.

SCIENCE: Bilgisayar konsollarını kullanmanızı sağlar. Kitabı var ve bolca bulunuyor. Bu skill'i sadece kitap ile geliştirin.

REPAIR: Araçları tamir etme yeteneği. Kitabı var ve bu skill de sadece kitap ile gelişebilir.

PILOT: Her tür aracı kullanma yeteneği. Kitabı var.

BARTER: Pazarlık yeteneği.

GAMBLING: Kumar yeteneği.

OUTDOORSMAN: Haritada ilerlerken karşılaşabileceğiniz düşmanları önceden fark etmenizi ve isterseniz onlarla karşılaşmamayı sağlar. Kitabı var ve bu skill için de değerli puanlarınızı harcamaya değmez.

Roachor'a pek yaklaşmayın.



Trait'ler

Oyunun başında karakteriniz için iki trait seçmeniz gerekiyor. Bu seçimi dikkatli yapın. Daha sonraları ana karakteriniz dışındaki beş elemanınız için Mutate perk'ini kullanarak birer trait kazandırabilirsiniz.

FAST METABOLISM: Healing Rate'inizi arttırır ama zehir ve radyasyon direncini sıfırladığı için faydası kadar zararı da var.

BRUISER: Bu özellik 2 Action point'i alıp 2 Strenght verir. Oldukça mantıklı bir alışveriş. Sonuçta Strenght'den kısacağınız Character points'i Agility'ye vererek bu açığı kapatabilirsiniz. En iyi trait'lerden.

SMALL FRAME: Taşıyabildiğiniz yükü 50 azaltır ve Agility'ye 1 ekler. Faydalı ama daha iyileri de var.

ONE HANDER: Bir elinizi diğerine göre daha güçlü yapar. Böylece Small Gun skill'iniz artar. Ama Big Gun kullanmak hayal olur.

FINESSE: Ataklarınızdan Bonus Damage'i kaldırır ve yerine Critical hit şansınızı 10 arttırır. Sniper karakterler için mantıklı.

KAMIKAZE: Daha fazla hasar verir ve daha fazla hasar alırsınız. İşe yaramaz.

HEAVY HANDED: Critical Hit şansınız azalır ama Unarmed ve Melee ataklar daha fazla hasar verir.

FAST SHOT: Tüm silahları 1 Action point daha az harcayarak kullanırsınız. Böylece daha hızlı ateş edebilirsiniz. Buna karşılık Targeted Attack yapamazsınız. Targeted Attack düşmanın belli bir yerini hedef almanızı sağlar ancak fazladan bir Action point daha harcar. Bu yüzden faydalı olduğu söylenemez. Fast Shot en iyi Trait'lerden biridir.

BLOODY MESS: Sadece çevrenizde ölenlerin en kanlı şekilde ölmesini sağlar. Bütünüyle gereksiz ama eğlenceli.

Jinxed: Kötü talih sizin ve çevrenizdeki herkesin yakasına sıkı sıkı yapışır. Gereksiz başka bir trait.

GOOD NATURED: Savaş yeteneklerinizi azaltıp First Aid, Doctor ve Barter'ı arttırır. Yararsız.

CHEMICAL RELIANT: Oyundaki kimyasal maddelere daha çabuk bağımlılık kazanırsınız. Ama etkileri daha az sürer. Oyun içinde kimyasal maddeleri kullanmaktansa satmak daha mantıklı olduğundan gereksiz.



Quincy'de Commander alarm vermeden ölmeli.

CHEMICAL RESISTANT: Kimyasallar sizi daha az etkiler ama bağımlılıkları da az olur. Yararsız.

NIGHT PERSON: Geceleri Perception'ınız 1 artar gündüzleri 1 azalır. Mantıksız.

SKILLED: Her level atladığınızda fazladan 5 skill kazanırsınız. Ancak 3 level'da bir yerine 4 level'da bir perk alırsınız. Skill'ler bolca olduğuna ve perk'ler az bulunduğuna göre anlamsız.

GIFTED: Başlangıçtaki tüm skill'lerinizi %10 azaltır ama tüm attribute'lere +1 verir. En değerli trait.

Perk'ler

Perk'lerin sayısı çok fazla olduğundan burada sadece yararlı bulduklarımı anlatacağım. Pek çok perk'i alabilmeniz için belli gereksinimler olmalıdır. Her perk'in sonundaki parantezin içinde bunları bulabilirsiniz.

ACTION BOY: Action point'inizi bir arttırır. (AG 5, level 12)

AWARENESS: Düşmanınızın kaç Hit point'i kaldığını ve elindeki silahı görmenizi sağlar.

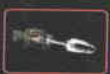
BETTER CRITICALS: Critical Hit şansınızı arttırmaz ama Critical hit'lerin verdiği hasarı %20 arttırır. (AG 4, LK 6, PE 6, level 9)

BONUS RANGED FIRE: Uzaktan kullanılan tüm silahlarda verdiğiniz hasarı %15 arttırır. (AG 6, LK 6, level 6)

BONUS RATE OF FIRE: Uzaktan kullanılan tüm silahları 1 Action point daha aza kullanırsınız. (PE 6, IN 6, AG 7, level 15)

COMPHERENSION: Okuduğunuz kitaplar %50 daha fazla skill puanı kazandırır. (IN 6, level 3)

EDUCATED: Her level atladığınızda fazladan 2 skill point kazanırsınız. (IN 6, level 6)

	İsim	Açıklama	APS/APB[1]	Single[2]	Burst[3]	Menzil	Ammo/Sayı[4]	ST[5]
	COLT .45	Bütün takımla Desert Eagle alana dek kullanabilirsiniz.	4/5	12-18	12-18	22	.45/12	3
	DESERT EAGLE MARK XIX 44	Oyundaki tartışmasız en iyi tabanca. Her eleman yedekte bir tane bulundurmalı.	4/x	15-23	x	25	.44MGN/8	4
	MP5 H&K	İlk görevden itibaren uzun süre en sık kullancağınız silahlardan biri.	4/5	12-24	10-21	25	9mm/30	4
	TOMMY GUN	Bu gangster klasiği oyunda en çok hasar verebilen SMG. Ama aynı zamanda en az verebileni de.	5/6	8-32	7-28	32	9mm/50	6
	RUGER AC556F	Çok zor bulunsada oyunda ki en sıkı SMG.	4/5	16-30	14-26	22	5.56/20	4
	FN P90C	Çok mermi alabilmesi ve yüksek hasar gücü ile en iyi SMG'lerden biri.	4/5	14-22	12-19	18	9mm/50	4
	PANCOR JACKHAMMER	Oyundaki en iyi yakın mesafe silahı. Penetration ve EMP fişekleri ile robotlara karşı da ölümcül	4/5	20-32	17-28	30	12ga/10	5
	H&K CAWS	Pancor'dan sonra en etkili shotgun.	4/5	18-28	16-25	30	12ga/10	6
	NEOSTEAD COMBAT SHOTGUN	CAWS ve Pancor'dan daha güçsüz. Ama daha kolay bulunduğundan standart shotgun'ınız olacak.	4/5	15-25	13-22	17	12ga/10	5
	PUMP-ACTION SHOTGUN	Oyunun başında elinizde olduğundan gelişmiş modeller bulunana kadar tek tercihiniz	4/x	6-12	x	14	12ga/5	6
	M72 GAUSS RIFLE	Hem çok güçlü hem de inanılmaz bir menzili var	5/x	60-80	x	50	2mm/20	6
	AK-47	Kalashnikov Fallout evreninde de kendini gösteriyor. Uzun süre standart tüfeğiniz olacak. Hem kendisi hem de cephanesi çok kolay bulunuyor.	4/5	12-25	10-22	35	7.62/24	5
	PULSE RIFLE PROTOTYPE	Pulse Rifle'ın kendisini bulana dek en iyi energy tüfeğiniz	4/x	42-64	x	30	MFC/8	3
	YK42B PULSE RIFLE	MFC kullanan en güçlü tüfek.	4/x	54-78	x	30	MFC/12	6
	PLASMA RIFLE	Pulse Rifle kadar güçlü değil ama çok rahat bulunuyor.	4/x	35-60	x	25	MFC/10	6
	FN FAL	Çok rahat bulunmasada en güçlü tüfeklerden biri.	4/5	24-36	21-32	35	7.62/20	5
	HUNTING RIFLE	Oyunda uzun süre sniper'larınız için standart tüfek olacak	5/x	8-20	x	40	7.62	3
	M1 GARAND	Hem kendisi hemde cephanesi çok nadir. Ama Hunting Rifle'dan daha iyi.	4/x	12-24	x	40	30.06/8	4
	M16A1	Sniper için Hunting Rifle'dan iyi ve üstelik yakındada etkili. Ama cephanesi oyunun ortalarında zor bulunuyor.	4/5	10-22	8-19	42	5.56/24	5

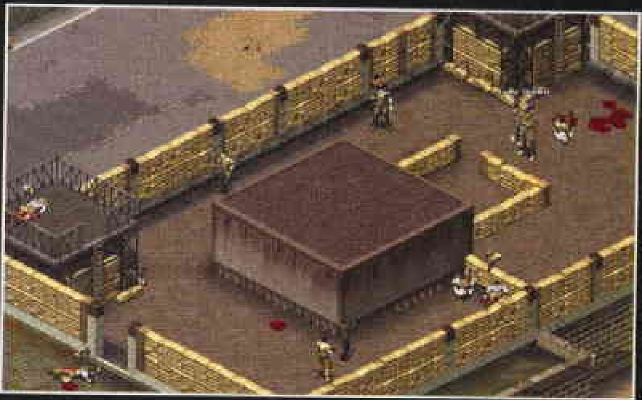
	İsim	Açıklama	APS/APB[1]	Single[2]	Burst[3]	Menzil	Ammo/Sayı[4]	ST[5]
	DKS-501 SNIPER RIFLE	Gauss Rifle'dan sonra tartışmasız en iyi sniper tüfeği.	4/x	14-36	x	50	7.62/6	5
	SUNBEAM GATTLING LASER	Son birkaç görevde ki en güçlü silahınız. Hem cephanesi bol hem de robotlara karşı ölümcül.	x/5	x	20-40	30	MFC/30	6
	MEC GAUSS MINIGUN	Oyunun ancak sonunda bulabildiğinizden ve sadece son görevde cephanesine ulaşabildiğinizden çok işe yaramıyor. Ama en güçlü minigun.	x/5	x	60-80	40	2mm/80	6
	VINDICATOR MINIGUN	Robotlara karşı zayıf ama özellikle kalabalık insan ve mutantlar için bir ölüm makinası.	x/5	x	16-25	45	7.62/100	7
	BROWNING M2	Oyundaki en etkili silah. Cephanesi az bulunduğundan tasarruflu kullanın. Robotlar dahil her tür düşman için.	x/5	x	40-50	50	.50/90	9
	M249 SAW	M2 kadar güçlü değil. Ama daha rahat bulunan bir cephaneye sahip. Ayrıca daha zayıf kişilerde kullanabilir.	x/5	x	20-30	40	7.62/30	6
	M79 GRENADE LAUNCHER	El bombasına yakın hasar vermesine karşı çok daha uzağa atabiliyor.	4/x	20-45	x	32	40mm/1	4
	FLAMER	Yakın mesafede çok ölümcül.	x/5	x	45-90	5	Fuel/5	6
	ROCKET LAUNCHER	Uzun mesafede özellikle büyük hedeflere.	6/x	50-100	x	40	Roket/1	6
	FRAG GRENADE	Kolay bulunduğundan en sık kullanacağınız el bombası.	3/x	31-51	x	15	x	4
	INCENDIARY GRENADE	Daha yüksek hasar veriyor ama bulması daha zor.	3/x	41-61	x	15	x	4
	PULSE GRENADE	Sadece oyunun sonunda ve kısıtlı miktarda dabulunsa inanılmaz hasar verdiğinden çok değerli.	4	100-150	x	15	x	4
	PLASMA GRENADE	Pulse grenade'den daha önce ve daha çok bulunabiliyor ama verdiği hasar çok daha düşük.	4	47-97	x	15	x	4

1 Single modda gereken Action Puanı/ Burst modda gereken AP
2 Tek atışta verdiği hasar.
3 Burst modda verdiği hasar.
4 Kullanıdığı cephane tipi ve alabildiği sayı.
5 Silahı kullanmak için gereken minimum strength.

EXPLORER: Random Encounter'ları bulma şansınızı arttırır.
FASTER HEALING: Healing Rate'inize iki ekler. (EN 6, level 3)
FLEXIBLE: Eğilip kalkmalarda bir Action point az harcarsınız. (AG 6, level 4)
GAIN X: Her attribute için farklı bir versiyonu vardır ve toplam 7 tanedir. Hangi attribute için alırsanız o özelliğinize +1 verir. Her birinden bir tane alabilirsiniz. (level 12)
GHOST: Geceleri ve gölgeli mekanlarda Sneak skill'iniz %20 artar (Sneak %60, level 6)
GUNNER: Bir aracın içinden ateş ediyorsanız vurma şansınız %10 artar. (Small Guns %40, AG 6, level 3)
HERE AND NOW: Hemen bir level atlarsınız. (level 3)
LEAD FOOT: Tüm araçları %25 daha hızlı sürersiniz. (Piloting %60, Pe 6, AG 6, level 3)
LEADER: Yakınınızdaki tüm grup elemanlarının Agility'si 1, Armor Class'ı 5 artar. (CH 6, level 4)
LONER: Diğer grup elemanlarından uzakta iken tüm özellikleriniz %10 artar. (Outdoorsman %40, CH 5'in altında, level 4)
MORE CRITICALS: Critical Hit şansınız %5 artar.
MUTATE: Trailer'inizden birini değiştirebilirsiniz. Asıl karakter dışındakilerde trait olmadığından hemen bir trait kazanırlar ancak tüm skill'leri düşer. (level 9)
SHARPSHOOTER: Uzaktan ateş ettiğinizde vurma şansınız Perception'ınız +2 daha fazlaymış gibi hesaplanır. (PE 7, IN 6, level 9)
SNIPER: Uzaktan birini vurduğunuz her seferinde bu Critical Hit sayılır. (Small guns %80, PE 8, AG 8, level 24) (Oyunu Patch'lemezseniz bu perk çalışmıyor)
SWIFT LEARNER: Bu perk ile her şeyden %5 daha fazla experience kazanacaksınız. (IN 4, level 3)
TAG!: 4. bir tag seçebilirsiniz. (level 12)
TUNNEL RAT: Sürünürken yürüme hızınız kadar hızlı olursunuz. (AG 6, level 8)

Karakter Yaratımı

Attribute, skill, trait ve perk'lere göz



Felix'i kurtarmak için çok hızlı olmalısınız

attıktan sonra karakter yaratımına geçebiliriz. Oyun içinde ilk görev hariç sürekli 6 kişi yöneteceğiz. Ancak bu karakterlerden sadece birini, asıl kahramanımızı, kendimiz yaratabiliriz. Diğerlerini sadece geliştirebilir veya atıp bir başkasını alabiliriz. Karakter yaratırken aklınızda bulunması gereken şey, farklı skill'lerin hepsine başarı için sahip olmak zorunda olduğunuz. Bunlara oyun içindeki



5 kişi ateş ederken biri düşmanları peşinde koşturursa işiniz kolaylaşır.

roller gözüyle de bakabiliriz. Bu rollere sahip herkesten bir tane bulunmalı. Ancak bu rollerin sayısı 6'dan fazla olduğu için kimileri birden fazla rol üstlenmeli.

Assaulter: Birilerinin ara sıra bir odaya dalıp içerdeki kötü adamları öldürmesi veya siper almış birinin dibine kadar girip işini bitirmesi gerekir. Yüksek Shotgun yani Small Guns yeteneği, yüksek Hit points, Armor Class ve Action points mutlaka gereklidir. Action Boy, Flexible ve Fast Shot tam bu role göre özellikler. Yanında iyi bir Sneaking yeteneği işe yaradığını arttırır. Strenght, Agility ve Endurance ne kadar yüksek olursa iyidir.

SLAYER: Yüksek Sneaking ve Melee Weapons yeteneği sayesinde düşmanlarının dibine kadar sessizce girip bir anda onları boğazlayabilirsiniz. Ama oyun ilerledikçe Super Mutant'lar ve Robot'lara karşı pek işe yaradığı söylenemez. O yüzden böyle bir karakteriniz olmasa da olur. Hatta bence hiç olmasa daha iyi. O kadar yaklaştıktan sonra boğazlamak yerine Shotgun'ı kafalarına dayamak daha fazla acı verir.

SNIPER: Uzaktan iş bitirmek daima en temizidir. Genelde kurşunun nereden geldiğini anlamazlar bile. Ama Fallout evreninde Sniper atışları tek seferde öldürmediğinden uzun süre ısrarla ateş etmelisiniz. Bu yüzden birden fazla Sniper'a sahip olmak en iyisidir. Bu karakterin işine yarayan perk'ler; Sharpshooter, Sniper, Bonus Ranged Damage, Bonus Rate of Fire, Gain Perception. Sniper'ınız en az 8 Perception'a sahip olmalı. Ama Perception ne kadar yüksek olursa o kadar iyi. Skill'lerden de Small guns'ı çok yüksek olmalı.

STEALTH: Mutlaka sahip olmanız gereken bir adam tipi. Eğer elinizde çok yüksek Sneak yeteneği olan bir karakter varsa bir yere saldırmadan önce onu yollayıp düşmanın kurduğu pusuları, nerelere mevzilendiklerini görebilirsiniz. Ayrıca önden gizlice gidip taretleri kapatmak veya jeneratörlerini patlatmak, devriyelerin geçtiği noktalara patlayıcı ve mayın yerleştirmek gibi keyifli işler de yapabilirsiniz. Bu karakter için yüksek Perception ve Agility gerekiyor. Elbette Sneak yeteneği 100'ün üzerinde olmalı. Traps skill'inin yüksek olması hem mayınlara yakalanmamasını sağlar hem de tuzak kurabilmesini. Lockpick skill'inin yüksek olması pek çok görevde işinizi kolaylaştırır.

BARTER: Oyun içinde sürekli olarak Bunker'lardaki Quarter Master ile alışveriş yapmanız gerekecek. Ama bu adamlar sürekli bizi kazıklamaya meyilli. Bu yüzden 6 adamdan biri çok iyi pazarlık edebilmeli. Bir görev bittikten sonra bütün haritayı dolaşıp bulabildiğiniz her şeyi toplayın mutlaka. Çünkü Barter skill'iniz 100 bile olsa Quarter Master size aldığının 10 misli satacak. Eğer adamlarınızın taşıma yükü haritadaki her şeyi almaya yetmiyorsa yapabileceğiniz üç kağıt var. Adamlarınızdan birini yeşil renkli Extraction point'e bırakın. Diğerleri sırayla gelip üzerlerindeki her şeyi bu adama bıraksınlar. Hepsi birden Extraction point'e girerlerse haritadan çıkarsınız. Ama tek tek girmelerinde mahsur yok. Yükünü boşaltan gidip haritada toplanabilecekleri aramaya koyulsun. Bu sayede mümkün olan her şeyi toplamış olursunuz. Daha sonra bütün adamlarınızı Extraction point'e getirip haritaya çıkar ve ilk fırsatta fazladan yükü arabaya boşaltırsınız. Arabaların Inventory sınırı yok. Barter karakteriniz yüksek Barter skill'ine ve iyi derecede Intelligence ve Charisma'ya sahip olmalı. Bu iş için perk harcamaya bence değmez.

DEMOLITION EXPERT: Adamlarınızdan biri her türlü mayın ve bubi tuzağını etkisiz hale getirebilir olmalı. Böylece tuzak kurulmuş dolap ve sandıklardaki değerli malzemelerden mahrum kalmaz, mayınlardan sakınabilirsiniz. Bu arkadaşınız yüksek Agility ve Trap skill'i dışında hiçbir şeye gerek duymaz. Eğer adamınız bir mayını etkisiz hale getiremiyorsa mayını vurarak imha edebilirsiniz. Bu iş için en pratik silah Shotgun ve Minigun'dır.

MR. FIXIT: Hasar vermek kadar alacağınız hasarların tedavisini de unutmamalısınız. Bu yüzden biri hem adamlarımızın hem de araçlarımızın yaraları ile ilgilenmeli. İyi seviyede Perception ve mümkün olan en yüksek Intellience'a ek olarak bu adamımız First Aid, Doctor, Science ve Repair konusunda uzman olmalı. Ancak bu dört konunun yanı sıra Small Guns, Energy Weapons ve Big Guns'dan ikisinde de uzman olmasını isteyebiliriz. Sonuçta bu adamın aynı zamanda savaşmaması için hiçbir neden yok. Ama bu aynı anda 6 uzmanlık konusu demek. Bunu sağlamak için adamımızın baştan First Aid, Doctor ve Small Gun konusunda uzman olması yeterli. Daha sonradan TAG! perk'i ile Enregy Guns'ı dördüncü perk ilan edebiliriz. First Aid, Doctor, Science ve Repair'in dördü üzerine de bol miktarda kitap bulacaksınız. Bu yüzden bu kitapları adamımıza okutmaya başlamadan önce mutlaka Compherension perk'ünü almayı bekleyin. Böylece kitapların etkisini %50 arttırırsınız. Adamınız zaten çok yüksek Intelligence sahibi olduğundan en fazla skill point'i alan o olacaktır ve 6 alanda birden uzmanlaşma çok da dert olmayacaktır.

WEAPON SPECIALIST: Daha öncede söylediğim gibi adamlarınızın tümü Small Guns konusunda uzman olmalı ve bu skill'i en azından 150'ye getirmeli. Ancak bu yeterli değil. Çünkü oyunun sonlarında rahat etmek için Energy Weapons ve Big Guns'ı iyi kullanıyor olmanız gerekecek. Ancak bir insanın her ikisinde birden uzmanlaşması çok zor. Bu yüzden adamlarınızın yarısını Energy'e yarısını Big Guns'a yöneltin. Big Guns kullananlar mutlaka M2 Browning kullanabilmeli ve bu silah 9 Strenght gerektiriyor. Bu yüzden yüksek Strenght'e sahip olan elemanları Big Guns'a yöneltmek daha mantıklı. Ancak yine de adamlarınız 9'un altında Strenght ile de M2 kullanabilirler. Bunun için onlara Power Armor giydirmeniz lazım ki bu oyunun sonlarına doğru çıktığından uzun süre beklemeniz gerekir. Diğer bir yol da Weapon Handling perk'ü ile silahların gerektirdiği Strenght'i 3 düşürmek. Bu perk ile 6 Strenght'li bir adam dahi M2 kullanabilir.

OUTDOORSMAN: Haritada dolaşırken sadece istediğiniz rakiplerle karşılaşmak için bu skill en az bir kişide yüksek olmalı. Bunun için bulduğunuz tüm Outdoorsman kitaplarını sadece bir kişiye okutun. Böylece skill point harcamak zorunda kalmazsınız.

PILOT: Birinin arabayı sürmesi gerekiyor. Pilot skill'inin yüksek olması yeterli.

Rol Dağılımı

Şu ana kadar anlattıklarımı iyice okuduysanız kendi karakterinizi yaratırken veya karakterlerinizi geliştirirken pek zorlanmayacaksınız. Ama ben kendimce oyun için en ideal bulduğum çözümü anlatacağım. Ben oyunun başında bize verilen iki kişi Stich ve Farsight'ı ve sonradan eklenen Jo, Brian, Trevor üçlüsünü oyunun sonuna kadar götürdüm ve takımda hiç değişiklik yapmadım. Çünkü adamları şekillendirdikçe hepsi 2-3 görev birden yüklendiler. Recruit Master'da kimi zaman süper

bir Sniper veya düşmanı ezip geçebilecek bir Deathclaw bulunabiliyor ama bunlar başka bir işe yaramıyor.

Öncelikle kendi karakterimiz yani Asıl Oğlan. Onun sıkı bir Assaulter olması en mantıklısı çünkü oyun içinde en değerli ve işe yarar karakter bu. Adamınız için Gifted ve Fast Shot Trait'lerini alın. skill Tag'ları ise Small Guns, Sneak ve Energy Weapons olarak belirleyin. Attribute'ları ise şu şekilde dağıtın: ST 7, PE 9, EN 7, CH 2, IN 7, AG 10, LK 5. Bu özelliklere bakarak adamımızın kolaylıkla Assaulter'ın yanı sıra Stealth, Demolition Expert ve Sniper görevlerini sırtlayabileceğini söyleyebiliriz.

Farsight 8 olan Perception'ı ile zaten bir Sniper ayrıca bir Sneak Tag'ı sayesinde bir Sthealth. Onu ayrıca kilitli kapıları açan adamımız yapacağız. Asıl Oğlanımız ile ikisini görünmeden düşman saflarının arkasına sokun ve arkadan Sniper ile işlerini bitirmesini izleyin keyifle. İleride onu da Energy Weapons'a kaydıracağız.

Sticht elbette tam bir Mr Fixit. Ama Doctor skill'i dışında ki First Aid, Repair ve Science'ın kitaplarla gelişmesini bekleyin. Onu Small Guns ve ileride Energy Guns konusunda geliştirin.

Jo bizim Pilot'umuz olacak ayrıca Outdoorsman kitaplarını da okuması gereken o. Ayrıca birinci Big Guns ustası. Brian ikinci Big Gun ustası, Trevor ise üçüncü. Ayrıca Trevor el bombalarını kullanacak olan kişi. Bir yerde düşmanı kıstırınca onu yollayıp kafalarına bomba yağdıracaksınız. Barter işini de Trevor'a bırakın.

9 Strenght'i olduğu için daha fazla yük taşıyabilir ve alışverişi daha kısa sürer.

Adamlarımız ilk perk'lerini 3 level olduklarında alacaklar. Farsight ve Asıl oğlan'a Thief verin, Stich Compheransion alsın, Brian Awareness, geriye kalanlar ise Swift Learner alsınlar. Level 6'da ikinci perk'ler gelecek. Eğer oyunu turn-based oynuyorsanız asıl oğlan ve Farsight'a Flexible verin. Eğer CTB oynuyorsanız Bonus Ranged Damage veya More Criticals. Jo'ya Lead Foot, Trevor'a More Criticals ve Stich'e Educated verin.

9. level'a geldiğinizde Asıl Oğlan'a Sharpshooter, diğer 5 elemana Mutate perk'ü vasıtasıyla Gifted Trait'i verin. 12. level'da Stich'e Gain Perception, diğer tüm elemanlara Action Boy verin. 15. level'da tüm elemanlarınız Bonus Rate of Fire alsınlar. 18. level'da her elemana bir TAG ekleyebilirsiniz. Ama Farsight'a Sharpshooter vermeyi unutmayın. 21 ve 24. level'larda Action Boy ve Gain attributes'leri ihtiyacınıza göre kullanın. Ama Asıl Oğlan ve Farsight'a Sniper almayı unutmayın.

Görevler

1-Brahmin Wood

Burada Raider'ların bastığı bir köyü kurtarmamız gerekiyor. Köprüyü geçip kuzeye doğru ilerleyin. Buradakileri öldürdükten sonra kapıdan geçip kuzeye doğru devam edin. Brahmin'lerin olduğu çiti geçip güneye doğru ilerleyin. Buradaki büyük çadırın içinde siviller var. Onları vurmamaya çalışın. Daha sonra kapıdan geçip küçük çadırdaki adamı ve dolaşan nöbetçiyi vurun. Kuzeydoğu yönünde dikenli tellerle çevrili bir bina var. İçinde sadece bir kişi var. İçerdeki kapıdan geçin. Karşıdaki teneke ile çevrili alandaki adamlara dikkat. Daha sonra güneye doğru inip varilleri siper alarak ilerleyin. Buradaki mevziyi aşınca yıkık evlerin arasında ilerleyin. İki kere pusu ile karşılaşacaksınız. Bu evleri geçince öldürmeniz gereken çete liderinin bulunduğu binanın önüne geleceksiniz. Bir kişiyi çatıya çıkarıp yukardaki deliklerden ateş etmesini sağlarken iki kişi ile önden girin. Lider öldükten sonra Shaman ve Elder ile konuşup Bunker'a dönün. Recruits Master'a uğrayıp yeni adamlarınızı alın ve Quarter Master'da onları donatın. General Barnaky'yi görün. Size ikinci görevinizi verecek.

İşte mayınların yeri. Kendiniz bulamazsanız buradan bakın.



2- Freeport

Nehrin karşısına geçmeden karşı tarafta ve köprü çevresinde bulunan adamları uzaktan temizleyin. PIP-BOY'daki haritada en aşağıda gösterilen merdivenlerden nehri geçin. Burada evin içinde eğilmiş halde bizi bekleyen kırmızı zırhlı ajanımızı bulun. Sonra doğunuzda kalan iki evdeki adamları temizleyin. Ateş yanan meydanı geçip yuvarlak pencereleri olan eve sessizce yaklaşın. İçeride uyuyanları temizleyin. Sonra onun hemen batısındaki kilitli oda bulunan evdekileri temizleyin. Burada Ripley the Prisoner'ı mutlaka kurtarın. Sonradan size 3-4 kitap kazandıracak. Burada biraz soluklanıp mühimmatınızı gözden geçirin. Çünkü ilerdeki ana caddede işler kızışacak. Ortadaki çadırda Village Elder var. Onu mutlaka güvene alın. Çevredeki her siperin arkasında ve her çadırda mutlaka birileri var. Bu yüzden dikkatli olun. Yol üzerindeki herkesi temizledikten sonra yolun doğu ucundaki evi ve çevresini güvene alın. Daha sonra Village Elder ile tekrar konuşup ona çıkış noktasına kadar eşlik edin ama siz çıkmayın.

Doğu yönündeki açık alan ve iki tarafındaki binaları temizleyin. Açıklığın sonundaki alkol damıtıcısını patlatmayı unutmayın. Bunker'a döndüğünüzde kitap satan kızı bulun ve kitapları alın.Quarter Mater ve Barnaky'yi görüp Rock Falls'a doğru hareket edin.



Arabaya binmek ve inmek için CTRL'a basılı tutun



Rock Falls'da ki bu gizli geçit işinizi kolaylaştırıyor.

3- Rock Falls

Göreve başladığınız açık alanda pek çok devriye var. Ayrıca ana kapının nöbetçileri de oldukça sıkı mevzilenmişler. Bunları experience kazanmak için temizleyebilir veya sizi zorlarlarsa komple es geçebilirsiniz.

Daha sonra güneydoğu yönüne arabalardan yapılan duvara doğru ilerleyin. Sağ tarafınızdan 3 devriye gelecek, dikkatli olun. Daha sonra yıkık binayı geçin. Karşınızdaki diğer binada pusu var. Alt kattaki iki kişiyi ve merdivenin üstündekini Sniper'ınız ile temizleyin. Arabaların arkasındaki adamı da öldürdükten sonra duvarın sonunda ki yıkıntının altından sürünerek geçin. Buradan öncelikle Trap ve Sneak skill'i iyi olan birini geçirin ve döşenen mayınların yerini tespit edin. Karşıdaki iki nöbetçiyi uzaktan temizleyin. Dikkatli olun çünkü mayınlara basmasanız bile çatışma sırasında yanlışlıkla vurup patlatabilirsiniz. O yüzden ateş açarken yakınınızda mayın ola-



Quincy'de kızları kurtarın ama tekliflerine kulak asmayın.

mamasına dikkat edin. İçerideki binada öldürmeniz gereken ilk çete lideri var. Ekibin bir kısmını yukarı çıkarıp balkondakileri temizleyin. Buradaki bir bug alt kattan size ateş açılmasına neden oluyor. Dikkatli olun.

Çete liderini öldürdükten sonra mayın tarlasının yanındaki binadan geçin. Burada sıkı bir çete elemanı var. Brahmin'lerin yanından geçip üç binanın baktığı açıklığa gelin. Güneydeki binada bulunanlar iyi mevzilenmiş. Bunları hakladıktan sonra ana kapının baktığı açıklığa geleceksiniz. Bu açıklığın her iki tarafındaki binalarda öldürmeniz gereken iki çete lideri var. Önce güneydeki binaya girin. Binanın sonundaki dar alanda Daisy ve iki adamı var ve çok tehlikeliler. Onlara sürünerek yanaşın ve bir anda saldırın. Buradaki hücrede tutulan adamı ortalığı iyice temizlemeden salıvermeyin.

Daha sonra diğer binaya girin. Burada daha geniş bir alan ve daha çok düşman var. Ama çete lideri dışındakiler çok tehlikeli değil. Bu lideri de öldürdükten sonra kuzeydoğuya doğru ilerleyin burada hapis tutulan bir adamı kurtardıktan sonra görevleriniz tamamlanmış olacak. Muhtemelen level atlamış olacaksınız ve haritanın diğer kısımlarında kalanları temizlemek pek zor olmayacak. Ama isterseniz direkt olarak çıkış noktasına da gidebilirsiniz.

Bunker'a varınca general size Beta Bunker'a taşınacağınızı söyleyecek. Dediğini yapın ve yeni Bunker'a yollanın. Yolda pek çok kez düşmanla karşılaşacaksınız. Yeni Bunker'da yine Quarter Master ve General'i görüp iki yeni görevinizi alın. Quarter Master'ın yanındaki Merchant'ı es geçmeyin.

4- Macomb

Bu görevin diğerlerinden farkı ilk defa bir araca sahip olmanız. Oyunun başında size bir Hummer verilecek ve bunu haritanın çıkışına sağ salim götürmeniz istenecek. Bu yüzden Macomb'a gelirken elden geldiğince fazla toolkit getirmeye bakın.

Araçlar açık arazide ve bazı görevlerde çok faydalı olsa da Macob gibi dar sokakların olduğu görevlerde sorun olabiliyor. Bu yüzden benim tavsiyem hummer'ı arkadan ortalığı temizledikten sonra getirmeniz. Elbette bütün adamlarınızı içeri doldurup düşman saflarına dalabilir ve ortalık sakinleştikçe aracı tamir edebilirsiniz. Ama böyle başarılı olma şansınız çok düşük. Özellikle bu haritada izlememiz gereken yolun büyük bir S şeklinde bütün haritayı dolaştığını ve üzerine her tür pusunun kurulduğunu düşününce.

Arabayı arkada bıraktıktan sonra yoldan aşağı doğru ilerleyin. Bu bölüm boyunca bir istisna hariç sürekli olarak bu yolu takip edeceğiz. Yol üzerindeki binaların çatılarında ve içlerinde düşmanlar var. Eğer sniper'ınızı yeterince geliştirdiyseniz çatılardakiler pek sorun olmayacak, ölmeyenler de başlarını eğip bir daha kaldırmayacaklar. Binalarda olanlar ise iki kişinin aynı anda dalmasıyla kolayca halledilebilir. Yolun sonundaki binada yolu tıkayan ilk kapıyı açan mekanizma var. Bu kapıyı geçtikten sonra bir grup köpekle karşılaşacaksınız. Köpeklerin yanındaki cesette bir sürü tıbbı malzeme var. Buradaki araba mezarlığının karşısındaki caddeyi temizlemeniz gerekiyor. Burası bir dolu tuzak dolu ve pek kolay değil. Burada ilk yapmanız gereken uzaktan caddenin girişinin hemen üzerindeki devriyeleri temizlemek. Daha sonra caddenin batı yakasındaki binanın içinden geçerek arka tarafından çatısına çıkın. Bu işi en iyi iki assault adamınız yapsın çünkü yol boyunca pek çok kez düşmanla burun buruna gelecekler. Onları arkadan bir sniper takip ederse karşı çatıdaki adamları da rahatça temizleyebilirsiniz. Bu ilk çıktığınız çatıdaki sandıktan anahtarı almayı unutmayın. Eğer ilk çatıya her çıktığınızda vuruluyor ve bir türlü bu noktayı aşamıyorsanız yolun sonuna kadar ilerleyip çatıya oradan çıkarak tersten aynı yolu ilerlemelisiniz.

İki assault ve bir sniper'ınız caddenin sonuna kadar batı yakasındaki çatıyı geçerken bir çok pusuyla karşılaşacak. Bu yüzden yavaş ve dikkatli olun. Bu arada diğer üç kişi caddeyi aşağıdan kat edip binaların içini temizlemeli. Bowlarama yazan binaya dikkat. İçeride üç kişi var. Ancak diğer binalar daha sessiz. Yolun sonunda ikinci engeli açan mekanizmaya ulaşacaksınız. Burada karşıdaki binanın dibinde sizinle konuşmak isteyen bir Raider bulacaksınız. Size yemek karşılığı mekanizmanın bulunduğu odacığın kapısını açan anahtarın yerini söyleyemeyi vaat edecek. Siz pazarlığın üstünüze düşen kısmına uysanız da o her halükarda saldırıyor. O yüzden onu direkt öldürebilirsiniz. Sonuçta anahtar ilk çatıdaki sandıkta.

Daha sonra kapıyı açabilirsiniz. Ama kapıdan geçmekte acele etmeyin çünkü karşıda biri roket atarlı diğeri el bombalı üç kişi var ve el bombalı karşıda ki evin köşesinde sneak vaziyette bekliyor. Onları öldürdükten sonra haritada işaretlenmiş olan Kütüphanede ki görevli ile iki kere konuşun. Sizden gözlüklerini bulmanızı isteyecek.

Daha sonra 3. kapıdan geçebilirsiniz. Bir sonra ki kapının her iki tarafında ki evler dolu. Güneydeki evin çatısında molotov kokteyli atan siviller var. Kuzeyde ki evde ise 3-4 Raider var. Kapıyı açmak için bunları temizleyip balkona ulaşmalısınız.

Kapıyı açtıktan sonra aceleci olmayın çünkü yolun bu kısmı mayın döşeli. Aracı geçirebilmek için bu mayınları temizlemelisiniz. Bunun en kolay yolu onları önce trap skill'i yüksek olan adamınızla iyice tespit etmek daha sonra size hasar vermeyecek bir mesafeden shotgun veya AK47 ile vurmak. Mayınlar bir sonra ki kavşağa kadar olan mesafenin yarısına döşeli. Bu arada çevredeki devriyelere de dikkat edin.

Arkasında radyoaktif atık olan evin içindeki sandıkta kütüphanecinin gözlükleri var. Eğer gözlükleri ona geri götürün ve barter ile verin. Görevi tamamladığınız için XP almanın yanı sıra kütüphaneci size bir kitap hediye edecek.

Yolda çevredekileri temizleyerek ilerleyin. Bir sonra ki kapıya ulaştığınızda bir sürü sivil size taşlarla saldıracak. Onları öldürmek zorundasınız. Daha sonra kuzeydeki binayı temizleyip kapıyı açın. Artık yolun sonuna geldiniz. Kapıyı geçince hemen solda ki binada pek çok adam var, ayrıca yol barikatlarla ve onun ardında ki sniper'larla kesilmiş. Son olarak en uzakta ki binanın balkonunda roket atarlı bir adam var. Öncelikle solda ki evi sonra barikatları ve son olarak da roketatarlı adamı temizlemelisiniz. Roketatarlı adama çok yaklaşmaya veya balkona çıkmaya kalkmayın. Çünkü yakından tek atışta işinizi bitirebiliyor. Hepsi ölünce arabayı da alıp yolda ki cesetlerin üzerini boşalta boşalta çıkış noktasından geçin.

Bunker'da aracınızdan inip alış verişinizi yapın. Bir sonra ki görev Preoria'yı zaten önceden almıştık. Yola çıkmadan elden geldiğince çok Rad-X ve Rad Away alın.

5-Preoria

Burada görev köyün altında ki base'den BOS için gerekli olan fusion battery'leri almak. Köydeki insanlar size saldırmayacak. Rahatça dolaşıp toplayabileceğiniz her şeyi topladıktan sonra köyün sonunda ki merdivenden aşağı inin. →

Aşağısı cockroach'larla dolup taşıyor ama genelde odalardalar. Onları haklamanın en kolay yolu 5 adamınızı koridorda yan yana dizip altıncısı ile cockroach'ları bu adamların menziline sokmak. Yem yaptığınız kendi adamınızı vurmamaya dikkat ettiğiniz sürece bu tuzak özellikle ufaklarda hep işe yarıyor.

Aşağıda önce tam merdivenin karşısında ki raflarla dolu odayı ve onun arkasında ki odaları temizleyin. Son odadaki rafta bulunan sarı geçiş kartını mutlaka alın. Daha sonra koridor boyunca tüm odaları tek tek temizleyin. Büyük olanlara dikkat edin çünkü hem uzaktan saldırabiliyorlar hem de baya hasar veriyorlar. Bulmamız gereken fusion battery'lerden ilki sarı kapılı ofisin içinde. Bu kapıyı sarı geçiş kartı ile açacaksınız.

Daha sonra yan yana duran iki otomatik kapıdan geçin. Buradaki konsolu çalıştırınca önünüzde k, kapılar açılacak. Ama bu aynı zamanda ileride ki taretleri aktif hale geçirecek. Bir sonra ki kapının önünde duran iki taret bütün takımınızın işini bitirebilir. Onları aşmanın en kolay yolu aşağıya indiklerinde rasgele ateş ederek turn based moduna geçmek. Siz End combat yapana kadar öyle kalacaklar ve kolayca geçip gidebileceksiniz. İkinci bir yol olarak onlar yukarıdayken turn based'e geçin. Daha sonra sürekli olarak siper alarak diplerine kadar girin. Çok yakınlarındayken taretler nadiren sizi vurabiliyor. O kadar yakınlarına girdikten sonra shotgun, ripper, crowbar gibi silahlarla işlerini bitirebilirsiniz. Toplam 350 HP'leri var zaten.

Taretleri geçtikten sonra süratle karşıdaki odaya dalın. Çünkü yan tarafta bir taret daha var. Yolda ki börtü böceği temizleyerek ilerleyin ve mavi dolaptan ikinci fusion cell'i alın. Daha sonra ilerleyerek en sonda ki odaya girin ve konsolu çalıştırın. Burada ki tarete dikkat. Daha sonra konferans odasına geçip böcekleri tekrar temizleyin. İleride ki medical room ve sarı kapılı odaları gezip eşyaları toplayın. Taretlere dikkat etmeyi unutmayın. En sonda ki taretin yanında ki dolapta bir M16 ve çeşitli mühimat var. Sonra geldiğiniz yolu geri dönün ve ikinci büyük kapıya gidin.

Burada ki konsolu çalıştırdığınızda 10 saniye içinde kapıdan geçip konsolu tekrar kapamanız lazım. Eğer kapamazsanız içeride ki bütün taretler kapalı kalacak ama yukarıdaki köyde bir sürü köylü dış taretlerin kurbanı olacak. Seçim sizin.

Yol üzerinde ki biri ölü dört tareti geçtikten ve yan yana duran üç dolaptan ikinci M16'nızı aldıktan sonra sola ve sağa iki ayrı geçiş bulunan koridora geleceksiniz. Soldan devam ederseniz bol radyasyonlu küvetlerin bulunduğu odalar oldukça fazla radyasyona yol açacak ve sonunda bir şey kazanamayacaksınız. Bu yüzden onu boş verip sağdan devam edin. Böcekleri temizleyerek odaları geçin. Sonunda ortasında kule bulunan büyük açıklığa geleceksiniz. Burada cockroach'ların devi Roachor'u bulacaksınız. Brahmin'lerden bile büyük olan bu yaratık çok tehlikeli. Onu öldürdükten sonra mavi dolaptan son fusion battery'i alıp yukarı çıkabilirsiniz. Eğer arada ki konsolu açık bırakıp köylüleri ölüme terk ettiyseniz yolda tekrar kapamayı unutmayın. Eğer köylüleri öldürtmediyseniz köyün Elder'i size bir battery daha verecek.

Bunker'a geri dönün. Ve alış verişin ardından altıncı görev olan Quincy'e doğru yollanın.

6- Quincy

Arlene'i bulup konuştuktan sonra basket sahasının yanından Mayor'un tutulduğu eve yaklaşın. Gözükmemeye dikkat edin. Sneak vaziyette en az iki kişiyi merdivenden yukarı çıkarıp sessizce odaya sokun. Commander arkası dönük olduğu için sizi fark edemeyecek. Onu sireni çalıştırmasına imkan vermeden öldürün. Daha sonra yan odadaki mayor'dan anahtarı alıp çatıdaki sireni susturun. Daha sonra alt kata önden ve merdivenden saldırıp diğer adamları temizleyin. Siren'i susturduğunuzdan artık birisi alarm çalıştırsa bile bu sadece o binada tutulan rehinenin öldürülecek. Bir seferde bütün rehineleri kaybetmeyeceksiniz.

Daha sonra haritanın batı ucunda ki yan yana dizilmiş küçük binaları temizleyerek ilerleyin. Sonunda Ghoul'ların bulunduğu binaya geleceksiniz. Burada Eliot ile konuşun. Daha sonra karşı binanın çevresindeki Deathclaw'ları temizleyin. Eliot ile tekrar konuştuğunuzda kardeşi Gori'yi kurtarmanızı isteyecek. Gori çevresinde deathclaw'lar olan binada ve bir iki beast lords kafasına silah dayamış bekliyor. Onu kurtarmak için sessizce yaklaşıp bir anda içeri dalmanız gerekiyor. Ancak bu çok zor. Genelde sizi farkedip Gori'yi öldürüyorlar. Gori ölse bile Ghoul'ları kurtardığınız için onlarda OS'a katılamay başlayacaklar.

Daha sonra Mayor'un kızını kurtarmak için yanda ki Town Hall'a doğru ilerleyin. Çevredekileri öldürdükten sonra yan ve ön kapıya yaklaşın. Yan kapıyı açtığınızda muhtemelen içeride ki deathclaw dışarı çıkıp size saldıracak. Bir kişi onu oyalayıp koştururken diğerleri uzaktan işi bitirebilir. Ama bir yandan birilerinin de içeri girip alarmın çalışmasını önlemesi lazım. Aksi takdirde kızı hemen öldürebilirler. Sonra kızla konuşun ve ardından son odada uyuyanları temizleyin. Bu kadar patırtı gürültüde hala uyuyabiliyorlarsa ölümü hak etmişlerdir. Sonra burada ki merdivenden aşağı inin.

Yer altındaki holü geçip merdivenden yukarı çıktığınızda kendinizi hapishanenin içinde bulacaksınız. Süratle merdivenlerden ekip olarak çıkın ve çatıda infazını bekleyen Felix'i kurtarın. Adamlarınızdan sağlam olan biri super stimpack'ını hazırda bulunarak Felix'e doğru koşsun. Böylece hem onun yerine size ateş ederler hem de yaralansa bile stimpack sayesinde kurtarabilirsiniz. Çatıda ki bütün kötü adamları temizledikten sonra aşağı inip alt kattakilerle ilgilenin. Burada ki hücrelerden birinde bir sandık ve sandığın içinde Neostaead Shotgun var. Oyunda ki en güçlü silahlardan biri olduğundan bunu hemen kullanmaya başlayın.

Hapishanenin girişinde ve çevredekileri temizledikten sonra arka taraftaki kiliseye doğru ilerleyin. Eğer hapishanenin arkası yerine önünden dolaşırsanız mezarlığa yakın bir yerdeki ağaçlıkta sneak olarak bekleyen iki deathclaw ile burun buruna gelebilirsiniz. Kilisenin içinde de iki



Alcohol Still'i vurmak XP kazandırıyor.

deathclaw var. Ama bunları da öldürünce içerde sizi bir Metal Armor Mark II bekliyor olacak.

Sırada ki görevimiz Quincy'nin genelevindeki küçük hanımları kurtarmak. Ama boşuna heveslenmeyin çünkü içerideki bayanlar sadece Ghoul ve Mutant. Bu işi kolayca başarmak için geneleve giden alt geçidi kullanmak en iyisi. Ama oyunda ki bir bug yüzünden bu pasaja giden merdiven gözükmüyor. Bunun için bir adamınızı hapishaneye geri yollayın (ya da orda birini önceden bırakın) ve hapishaneye aşağıdan giren tünele indirin. Şimdi mini-map'de geneleve giden pasaj görülüyor olmalı. Haritada scroll yapıp bu pasajın sonunda ki merdivenin üzerinde mouse'unuzu tutun. Daha sonra mouse'unuzu bir parça ileri götürüp F tuşlarını kullanrak yerin üstünde olan bir adamınıza geçin. Bu sırada mouse'u hiç oynatmayın. Şimdi mouse'un merdivenden inme işaretini aldığını göreceksiniz. Böylece alt geçitten gidip genelevde ki bayanları kurtarabilirsiniz.

Artık tek yapmamız gereken power plant'e yollanmak. Burada önemli olan beast lord liderinin bombaları patlatmasını önlemek. Bu yüzden sessizce yaklaşıp bir anda üzerine çullanın. Onu temizledikten sonra kamikaze misali odadaki diğer dört adama saldırın. Yoksa rehineleri vurmaya vakit bulabilirler. Rehineler kurtarıldıktan sonra bombaları disarm ederek XP kazanabilirsiniz.

Sonra gidip Mayor'la konuşun.

Bunker'a döndükten sonra Quartermaster'dan yeni Metal Armor'larınızı alın ve yedinci görev olan Mardin için generelle konuşun. Ne yazık ki diğer bölümlerin çözümü için bir ay daha bekleyeceksiniz. ■■■

Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

Clive Barker's Undying

Hadi hepbirlikte şu korkunç oyunu bitirelim bu ay...



Ambrose Görevi Çözümü

Lizbeth'ten sonra sırada Ambrose var. Cesedin yanından mutfak anahtarını alın. Sağdaki merdivenlerden aşağı inin. İlerleyip sola döndüğünüzde hizmetçi ile karşılaşacaksınız. Seraya girin. Buradaki bitkileri öldürün ve aflar arasından ilerleyerek Aaron's Jaw kitabını alın.

Görev: Mutfak Yoluyla Malikaneye Gir

Seradan çıkın ve bahçıvanın cesedini bulduğunuz yere dönerek sağdaki mutfak kapısından girin. Mutfaktan sağa giderek yemek odasına girin. Bahçıvanın girdiği kapıdan dışarı çıkın. Sağdaki merdivenlerden inerek sola dönün. Buradaki Trsanti'leri öldürün. Etraftaki malzemeleri alın. Malikaneye geri dönün. Mutfağa gidin ve şöminenin karşısındaki sol kapıdan geçin. Merdivenlerden çıkın ve sağa dönerek kapılı koridora ulaşın. Holün sonundaki kapıdan girerek kahya ile Ambrose hakkında konuşun. Kahyayı takip edin ve tekrar konuşun. Soldaki kapıdan çıkın ve sağ taraftaki günlüğü alın.

Görev: Ön Kapıdaki Görevliyi Bul

Trsanti'leri öldürdükten sonra sol taraftan Pirate's Info isimli kitabı alın. Dışarı çıkın ve kahyanın solundan geçerek sağdaki merdivenlerden aşağı inin. Burada yeni bir uçan düşman ile karşılaşacaksınız. Merdivenlerden inince sağa dönün. Sola doğru gidin ve ilerleyerek kilise kısmına ulaşın. Önce sağa, sonra da sola gidin ve merdivenlerden çıkarak rahibin odasına ulaşın. Buradaki Trsanti'leri öldürüp sağlığı alın ve kürsüye doğru ilerleyin. Burada "Priest's Confessional" isimli bir günlük kaydı alacaksınız. Kiliseden çıkın ve hole dönerek soldaki ilk odaya girin. Merdivenlerden inin ve soldaki Trsanti ile dövüşün. Önünüzdeki kapıdan geçin ve Scrye büyüsünü kullanarak "Ambrose Scrye Event" isimli günlük kaydını alın. Bu odadan bitişik odaya geçin ve kapıyı kullanarak sonraki odaya ulaşın. Sağdaki merdivenlerde Trsanti bulunuyor. Önce sola, sonra da sağa giderek merdivenlerden çıkın ve kapıdan geçin. Resim odasının sonundaki merdivenlerden çıkın, soldaki kapıdan gelen Trsanti'leri temizleyip açık kapıdan girin. Sağdaki büyük merdiveni görmüşsünüzdür. Sola giderek malikane girişine ulaşın. Soldaki kapıdan geçince görevliyi bulacak ve onunla konuşacaksınız.

Görev: Standing Stones Adasını Araştır

Bahçıvanın açtığı kapıdan ilerleyin ve sağdaki kapıdan çıkarak merdivenlerden aşağı inin. Üzerinize gelen Howler'ları öldürün, yolu takip ederek aşağıya ulaşın ve bota binin. Taşlara doğru gidin ve parşömeni alarak Shield büyüsünü kazanın. Uçan cadı size saldırdığında Shield büyüsünü yaparak saldırılarından korunun. Tabancanızı kullanarak onu öldürün.

Görev: Görevliyle Tekrar Konuş

Bota geri dönün ve malikaneye ulaşın. Shield büyüsünü kullanarak saldırılardan korunun, ön kapıya ulaştığınızda görevli size daha fazla bilgi verecek.

Görev: Deniz Fenerindeki Sedgwick'i Bul

Sağa giderek deniz fenerine ulaşın. İçeri girin ve spiral merdivenlerden çıkarak Sedgwick ile konuşun.

Görev: Pirate's Cove'a Giden Tünelleri ve Fener Kapısı Anahtarını Bul

Fenerden çıkın ve yandaki eve girin. Yukarı çıkın ve sandığın içinden fener kapısı anahtarını alın. Evden çıkın ve sağa doğru ilerleyin. Kapıyı anahtar ile açın ve sol taraftaki harabelerdeki Trsanti'leri öldürün. Ortadaki delikten aşağı atlayın. Ağları kullanarak en aşağı kadar inin ve Trsanti'leri öldürün. İlerleyin ve sağ tarafta havada duran tahta parçalarından geçerek yukarıdan dinamit ➔





atan Trsanti'lere ulaşın. Attıkları dinamitler bitince yukarı tırmanın ve onları öldürün. Spiral merdivenlerden yukarıya çıkın ve sağa giderek mağaralara ulaşın. Buralardaki Trsanti'leri öldürüp malzemeleri toplayın. Soldaki holün sonunda bir top bulunuyor, Shield büyüsü yaparak içeri girin ve top ateşinden korunun. Hücrenin yanındaki kolu çekerek içerideki malları alın ve dışarı çıkın. Şimdi sola giderek asansöre ulaşın. Kolu çekin, asansöre binin ve yukarı çıkın. Buradaki Trsanti'leri öldürüp suya girin ve tünel boyunca yüzün. Tünelin sonundaki merdivenlerden yukarı çıkın, ilerleyin ve merdivenlerden inerek kapalı kapıyı açın. Bu holde iki taraftaki pencerelerden Molotov kokteyli atan Trsanti'ler bulunuyor. Shield büyüsü yapın ve Shotgun ile hepsini öldürün. Sağa gidin ve TNT sandıklarına uzaktan ateş edin. İçeri girin ve Amplifier'ı alın. Sol taraftaki merdivenlere çıkın ve TNT sandıklarına ateş edin. Pasajdan geçin ve sağdaki merdivenlerden yukarı çıkın. Yukarıdaki cadıyı öldürün ve Trsanti Witch isimli kitabı alın. Odadaki delikten çıkın ve harabelere doğru yüzün. Merdivenlerden çıkıp sola gidin. Trsanti'yi öldürüp kolu çekin. Açılan kapıdan girerek malzemeleri alın, çıkın ve sağa gidin. Holü takip edin ve soldaki kolu kullanın. Hemen mana well'i alın ve çıkın. İlerleyin ve her tarafta TNT sandıkları olan yere gelin. Kapının yanındaki TNT'lere ateş ettiğiniz gibi içeri girin, yoksa tavan çökecek ve öleceksiniz. Burada Ambrose ile karşılaşacaksınız ve kendinizi hazine odasında bulacaksınız.

Görev: Hazine Odasından Kaç ve Malikaneye Geri Dön

Odadaki tüm sandıkları boşalttıktan sonra platformdaki parşömeni alarak Skull Storm büyüsünü kazanın. Büyüyü aldığınızda odaya gaz dolmaya başlayacak. Skull Storm veya Dinamite kullanarak parşömenin arkasındaki duvarı havaya uçurun. İçeri girince malikaneye geri döneceksiniz. On kapıdan girin ve diğer kapıya doğru ilerleyin. Merdivenlerden sola gidin ve hizmetçiyle konuşun.

Görev: Büyük Holdeki Jeremiah ile Konuşun

İlerleyin ve yolun sonundaki kapıyı açın. Spiral merdivene yaklaştığınızda tavandaki pencere kırılacak ve uçan yaratıklar saldıracak. Shield ve Shotgun ile onlardan kurtulun. Sağa giderek açık kapıdan geçin ve Jeremiah ile konuşun. Ambrose konuşmanızı yarıda kesecek ve Gel'ziabar taşınızı ele geçirecek.

Görev: Ambrose'u Öldür

Ambrose'u öldürmek için baltasına taktığı Gel'ziabar taşına ateş etmelisiniz. Taşa yeterince ateş edip geri aldıktan sonra Scythe'ye geçin ve Lizbeth'e yaptığınız gibi Ambrose'un da kafasını kesin. İleri ve sağa giderek kahya ile konuşun.

Görev: Jeremiah'ın Odasını Araştır

Kahyanın arkasındaki holü takip edin ve ilk dönüşten sola dönün, sonra da sağa ilerleyin. Burada Mon'to-shonoi isminde yeni bir yaratıkla karşılaşacaksınız. Shotgun ve Shield kombinasyonuyla onu da hallettikten sonra ilerleyin, önce sola sonra da sağa giderek kapıdan girin. Soldaki ilk kapıdan girdiğinizde Jeremiah'ın odasına gireceksiniz. Buradan Study Key'i alın ve Jeremiah'ın günlüğünü okuyun.

Görev: Çalışma Odasını Araştır

Sağdan çıkın ve büyük merdivenleri geçerek bölümün başına kadar gelin. Holün sonuna kadar ilerleyin ve çalışma odasına girin. Buradan Widow's Watch anahtarını, kitabı ve Ether tuzaklarını alın.

Görev: Widow's Watch'a Git

Bu eşyaların tümünü alıp ayrılmak istediğinizde Aaron belirip saldıracak. Onun üzerinde ether tuzağı kullanabilir veya kaçabilirsiniz. Bence kaçmak en mantıklısı. Dışarı çıkın ve sağa gidin, sonraki bölgeden ise sola gidin ve holü sonuna kadar gidin. Aynayı gördüğünüzde sola dönün ve sonra ağa dönün. İlk soldan dönünce kapılı, uzun bir hole geleceksiniz. Holün sonundaki kapıdan girin ve merdivenlerden aşağı inin. Sola



giderek kapıdan geçin ve Widow's Watch'a ulaşın.

Görev: Malikane Kulesinin En Üstüne Ulaş

Sağa gidin ve soldaki ilk odaya girerek merdivenlerden aşağı inin. Hava akımından yararlanarak çatıya çıkın. Paratoneri alın ve çatıdaki delikte paratoneri kullanın. Böylece Lightning büyüsünü öğreneceksiniz. Ortaya çıkan Howler'ları öldürün.

Görev: Malikane Kulesinin Yanındaki Çatıya Bir Yol Bul

Soldaki merdivenlerden aşağı inin. Merdivenlerin solundaki kapı üzerinde Lightning büyüsü kullanın ve içerden cephaneyi alarak ilerleyin. Notu alın ve "Headmaster's Letter" günlük kaydına kavuşun. Dışarı çıkın ve buradaki paratoneri Lightning büyünüz ile vurarak merdiveni açın. Yukarı çıkın ve pencerenin yanındaki kısma zıplayın. İçeri girin ve yukarıdaki merdivene doğru çıkın. Yukarıdaki mor hava akımının içine girerek portala ulaşın. Böylece "Keisinger and Onieros" günlük kaydına sahip olacaksınız.

Keisinger Görevi Çözümü

Köprüyü geçince bu bölgeye özgü kargamsı yaratıklarla karşılaşacaksınız. Bunlara karşı Amplify ile güçlendirilmiş Skull Storm çok işe yarıyor. Üç kurukafalı bir atışla bunları öldürebilirsiniz. Eğer sizi zihin saldırısıyla vururlarsa Dispel Magic ile eski halinize dönebilirsiniz. Sağa doğru ilerleyin ve Sil Lith History kitabını alın. Merkeze geri dönün ve sola gidin. Buradaki portallardan mavi olanlar giriş, yeşil olanlar çıkış portalları. Mavi portalı kullanın ve ilerleyin. Scrye büyüsü ile buradaki portalı görün ve içine girip Energy Key'i alın. Portaldan geri dönün, sola giderek hava akımını geçin ve mavi portala girin. İlerlediğinizde anahtarı kullanabileceğiniz bir kapı bulacaksınız. Kapıyı açın ve deliğe atlayın. Haste büyüsü yaparak uzun bir atlayış yapın ve Dispel büyüsü ile önünüzdeki mavi duvarı kaldırın. İlerleyip sağa dönün ve merdivenlerden aşağı inin. Boşluk sandığınız yerde karolar oluşmaya başlayacak. Yavaş yavaş karolardan ilerleyerek merdivenlere ulaşın ve yukarı çıkın. Portala girin, köprüyü geçin ve yeşil portaldan sola dönerek buradaki portala girin. Merdivenlerden çıkın ve odaya girerek "Keisinger's Presence" günlük kaydını alın. Merdivenlerden çıkın, sola gidin ve kapıyı açın. Merdivenlerden inin. Vanayı çevirerek suyun akmasını sağlayın. Merdivenlerden çıkın soldaki kapıdan girip havuza atlayın. Borudan yüzün ve Sextant'ı alın.

Görev: Sextant'ı Pedestale Yerleştir

Havuzdan çıkın ve pedestale doğru yürüyün. Sextant'ı yerleştirdikten sonra sudan yukarı yüzün ve köprüden geçerek portala ulaşın. Buradaki yaratığı öldürmek için biraz uğraşacaksınız. Haste ve Shield büyülerini devamlı hazır edin, elinize Shotgun alın ve Dispel büyüsüyle mavi duvarları kaldırıp yaratığı öldürün. Yeşil portaldan sağa gidin, vanayı kullanın. Skull büyüsüyle kazanın altında ateş yakın. Yeşil portala dönün ve sağa giderek odadaki kolu



→ çekin. Kapı açılınca içerideki anahtarı alın. Merdivenlerden çıkın ve anahtarla kapıyı açın. Odanın ortasındaki tabutu açın ve beliren ayak izlerini takip edin. Portala ilerleyin ve mavi portala ulaşana kadar devam edin. Yukarıda uçan Verago'ları Skull büyüsüyle veya tabancanızla öldürebilirsiniz. Hepsi ölünce odaya irin ve Verago Background isimli kitabı alın.

Görev: Oracle'ın Tepesine Ulaş

Kan havuzuna atlayın ve yüzerken Ancient Artifact'i alın. Heykelin önünde Scrye büyüsü kullanın ve kalbine ateş edin. Kalp düşünce onu alın, odaya kan dolmaya başlayınca yukarı doğru yüzün ve kapıdan çıkın. Merdivenlerden çıkın ve kan tünelinden yukarı yüzün. Dışarı çıkın ve kalbi sunağa yerleştirin. Yer alçalınca Arcane Whorl'ı alın ve hemen mavi portala girin. Buradaki kapılardan birini açın ve artifact'i içeri yerleştirin. Odanın ortasındaki parşömeni alarak Flight yeteneği kazanın. Uçarak mavi portala ulaşın. Portallardan geçerek yeni bölgeye ulaşın. İçeride mor duvardan Shield büyüsünü kullanarak geçip Arcane Whorl alabilirsiniz. Yukarıdaki kapıdan geçin ve uçarak mavi portala ulaşın. Dışarıda yapmanız gereken bu dev binanın en yukarısına kadar tırmanmak. Eğer yolda Keisinger ile karşılaşırsanız ona birkaç kez ateş ederek uzaklaşmasını sağlayabilirsiniz. En yukarı ulaştığınızda Keisinger ile savaşacaksınız.

Görev: Keisinger'i Öldür

Ben Keisinger'i Skull büyüsü kullanarak rahatça geçtim, yapmanız gereken Shield büyüsünü devamlı olarak hazır tutmanız, sağlığınız azaldıkça kendinizi iyileştirmeniz ve Keisinger'in etrafındaki mor koruma kaybolduğunda ona saldırmanız. Aslında sizi çok fazla zorlayacak biri değil. Onu yeterince vurduğunuzda yeşil bir parlamayla ortadan kaybolacak. Açılan kapaktan aşağı inin, altınızdaki köprüler hareket etmeye başlayacaklar. Yandaki deliklerden birine düşün. Keisinger'i burada bir kez daha yenmeniz gerekiyor, yine aynı taktiği kullanın ve Keisinger'den kurtulun. Kuleden aşağı inin ve kapıdan çıkın. Sağa gidip merdivenlerden çıkınca Aaron'un ruhu gelecek ve yeni göreviniz başlayacak.

Aaron Görevi Çözümü

Aaron yine sizi takip etmeye başlayacak. Shield büyüsünü aktif hale getirin ve evin içinde ondan kaçmaya başlayın. Eninde sonunda aynaya ulaşacaksınız, buradan sola dönün, ilerleyin, sağa, sağa ve sola giderek kahyanın yanına ulaşın. Size Aaron hakkında bilgi ve çalışma odası anahtarı verecek.

Görev: Aaron'un Stüdyosuna Giren Bir Yol Bul

Dışarı çıkın ve soldaki merdivenden tırmanarak balkona çıkın. Tekrar merdivenden çıkın ve Haste büyüsünü kullanarak açık pencerenin olduğu yere zıplayın. İçeri girin ve Aaron's Journal isimli kitabı alın. Merdivenden inin ve Aaron ile yüzleşin. Üzerinize bir yaratık salacak. Shield ve Shotgun ile yaratığı öldürebilirsiniz. Resimden düşen anahtarı alın. Dışarı çıkın ve ilerleyerek demir kapıdan geçin. Sola doğru gidin ve ahşap kapıyı aldığınız anahtarla açın. Yol ayrımından sola giderek kulübeye girin. Scrye büyüsüyle yapmanız gerekeni görün ve tahtalar üzerinde dinamit kullanın. Buradan Aaron'un anahtarını ve çenesini alacaksınız.

Görev: Aaron'un Çenesiyle Vücudunu Birleştir ve Odasını İpucu İçin Araştır

Kulübeden çıkın ve karşılaştığınız yaratıkları öldürerek eve geri dönün. Malikaneye geldiğinizde önce sola, sonra sağa giderek açık kapıdan mutfağa girin. Mutfakta tekrar Aaron ile karşılaşacaksınız. Sol kapıdan çıkın ve merdivenlerden yukarı ilerleyin. İlerleyerek soldaki kapılardan birini Aaron'un anahtarıyla açın. İçeriden Bethany'nin oda anahtarını alın. Kapılar açılıp da sizi içeri çekmeye çalışırlarsa sağ sol yaparak bunu engelleyin, etraf sakinleştiğinde odadan çıkın.

Görev: Aaron Hakkında İpucu İçin Bethany'nin Odasını Araştırın

Sola gidin ve üzerinde "B" harfi olan odaya girin. Masadan Bethany'nin günlüğünü alın ve kabile savaşçısını Scythe ile öldürün. Yoldan sola doğru gidin, merdivenlerden aşağı inerek ilerleyin. Buradaki odada Aaron'u zincirlere asılmış şekilde bulacaksınız. Yanına yaklaştığınızda otomatik olarak çenesini takacaksınız.

Görev: Aaron'u Öldür

+Aaron'u öldürmek aslında çok kolay. Önce ona Scythe ile saldırarak kolunu koparmalısınız. Sürekli olarak Shield büyüsünü kullanın ve kolunu kesene kadar ona saldırın. Aaron kolu koptuğunda odanın ortasına geçecek ve size zincirle saldırmaya başlayacak. Şimdi odadan sarkan zincirlerden birinin arkasına geçin ve bir adım sola kayın. Amacınız Aaron'un zincirinin, bu zincirlere takılması. Zinciri takıldığı anda hemen yanına koşun ve kafasını Scythe ile kesin.

Bethany Görevi Çözümü

Aaron'u yendikten sonra gece garip bir rüya göreceksiniz. Uyandığınızda artık Eternal Autumn ismindeki yeni bölgedesiniz. Kitabı alınca günlüğünüze kayıt eklenecek. Buradaki bitkileri uzaktan Skull büyüsüyle öldürün, sizi gördükleri anda dalları olduğunuz yerden çıkıp size zarar veriyor. İlerleyin ve ağaç kovuğunun yanındaki kavanozu kırıp Spear Gun'ı alın. Bu bölüm aslında çok düz bir bölüm, yapmanız gereken tek şey sürekli ilerlemek ve gördüğünüz düşmanları öldürmek. Bu düşmanlar arasında kabile savaşçıları en zor olanları. Sürekli olarak Shield büyünüzü aktif tutun ve özellikle kabile savaşçıları üzerinde Scythe kullanın. Eninde sonunda mağaraya gireceksiniz. Mağaranın alt katına inmemiz gerekiyor, üst tarafta şimdilik yapabileceğimiz bir şey yok. Mağaradan ilerleyin ve lavın üzerindeki köprüden sola gidin. Köprüyü geçin ve sağ taraftaki tapınak tarzı odaya girin. Karşı duvardaki deliğe bastığınızda odanın alt tarafındaki mazgal açılacak. Hemen odadan çıkın ve mağaradan yukarıya doğru ilerlemeye başlayın. En üstteki odaya ulaştığınızda alev kuşu ile karşılaşacaksınız. Onu öldürün. Uçun ve köşedeki sönük muma dokunun. Pencere açılacak ve ortadaki alevler kenara çekilecek. Uçarak alevlerin üzerindeki Phoenix silahını alın. Şimdi dışarı çıkın ve ilerlemeye devam edin. Burada da oldukça uzun süre ilerlemeniz gerekecek. Yol bittiğinde aşağı ve karşıya bakarak, uçarak ulaşabileceğiniz bir yerler arayın. Zaten doğru yol üzerinde olduğunuzu, gelen düşmanlardan anlayabiliyorsunuz. Bu şekilde ilerlemeye devam edin, gördüğünüz kulübelere girin ve kavanozları kırarak cephane ve sağlık toplayın. Daha fazla ilerleyemeyeceğiniz bir yere geldiğinizde uçarak bir üst yamaca ulaşın ve nöbetçi kulesindeki vanayı kullanarak dışarıdaki büyük kapıyı açın. İlerleyin, nehre ulaştığınızda uçarak nehrin üzerindeki taş blokların üstlerine inin ve bu şekilde karşıya geçin. Dağdan yukarı çıkmaya devam edin. Büyük kapıdan içeri girin ve bir sonraki odanın girişinde bekleyin. İçeride sağda ve solda kırık du- →





varlar göreceksiniz. Skull büyüsüyle önce soldaki duvarı kırın ve içindeki bitkiyi öldürün. Hemen içeri girin ve öldürdüğünüz bitkinin bulunduğu deliğe girin. Şimdi karşı duvardaki kırığa Skull ile saldırın ve içindeki bitkiyi öldürün. Bunu yaptığınız anda kapı açılacak ve içeri kabile savaşçıları girecek. Eğer bu deliğe girmezseniz bu üç savaşçıyı öldüremiyorsunuz (daha doğrusu ben onlarca kez denememe rağmen öldüremedim) çünkü hem hızlılar, hem de sayıca çoklar. Onları bulunduğunuz delikten Skull büyüsü ile rahatça öldürebilirsiniz. Şimdi onların geldikleri kapıdan girin ve köyden ilerlemeye devam edin. Bu bölgede uçan büyücüler bulunuyor, onlar üzerinde en etkili silah Lightning büyüsü ile şarj edilmiş Spear Gun. Tepelerine yıldırım indirdiğiniz anda ölüyorlar çünkü. Şimdi dağın tepesine doğru ilerleyin, kısa bir yüklemeden sonra karşınıza Bethany çıkacak.

Görev: Bethany'i Öldür

Bethany ile savaşırken bulunduğunun dağ tepesinde kalmak zorunda değilsiniz. Az önce yükleme olan yerden aşağı atlayıp kulübeleri kendinize siper alarak da Bethany ile rahatça savaşabilirsiniz. Bethany ile uğraşmadan önce yapmanız gereken bir iki şey var. Öncelikle etrafta uçan büyücülerden kurtulmanız gerekiyor. Bunun için az önce söylediğim gibi Lightning – Spear Gun kombinasyonunu kullanabileceğiniz gibi, uçarak onların seviyesine yükselip Shield – Scythe kombinasyonunu da kullanabilirsiniz. Bu büyücülerden kurtulduktan sonra artık Bethany'e saldırabiliriz. Bethany size saldırması için bir yaratık gönderiyor. Yine Lightning ile bu yaratığı öldürdüğünüzde Bethany başka bir yaratık çağırmak için bir süre bekliyor. Hemen elinize Scythe alın ve Bethany'nin yanına yükselin. Yaratık geldiği anda (ki bu an Bethany'nin zayıf düşüp zarar görebildiği tek an) başladığı anda Scythe'yi savurarak kafasını kesin.

Görev: Undying King'i Öldür

Bethany'yi öldürdüğünüzde Standing Stones adasına ışınlanacaksınız. Eski dostumuz Jeremiah bir kez daha karşımızda! Onunla karşılaşmanın şokunu üzerinizden atamadan başka bir yaratığa dönüşmeye başlayacak, daha doğrusu gerçek kimliğine bürünecek: Undying King.

İlk olarak hemen arkanızı dönün ve kıyıdaki Phoenix Egg cephanelerini alın. Bu silah Undying King'e karşı en büyük kozumuz olacak. Suya pek yakın durmamaya çalışın çünkü sudan çıkan kollar size oldukça zarar verebiliyorlar. Hemen Shield büyüsünü yapın. Undying King ile olan savaşınız süresince Shield büyüsünün sürekli aktif olmasına dikkat edin. Shield büyüsüyle birlikte Undying King'in hemen önüne gidip 1-2 tane dinamit bırakın ve geri kaçın. Birkaç dinamit patlamasından sonra ön kollarını kaybedecek ve ağzını açmaya başlayacak. Ağzını açtığında hava akımı sizi kendine doğru çekiyor, eğer ağza kadar sürüklenirseniz hemen ölüyorsunuz. Burada yapmanız gereken ağzını açtığı anda ağzın içine Revolver, Ectoplasm, Skull Storm gibi herhangi bir silah veya büyüyle ateş etmeniz. Burada Skull Storm kullanmanızı tavsiye ederim, böylece elinizde sürekli olarak Phoenix silahını bulundurabileceksiniz. Undying King'i ağzından vurduğunuzda acı çekecek ve tek zayıf yanı olan beyni ortaya çıkacak. İşte tam bu anda beyine Phoenix gönderin. Onu vurduktan sonra tekrar siper alın çünkü ağzını açacak. Bu şekilde önce ağzı vurup, sonra da beyine Phoenix göndererek onu öldürün. Eğer Phoenix cephaneniz biterse Lightning ile şarj edilmiş Spear Gun ve üçlü Skull Storm büyüsü de oldukça işe yarıyorlar.

İşte keşke bitmeseydi dediğim bir oyun daha böylece sona ermiş oldu. Kim bilir, belki de Undying 2 yoldadır :). Hazır oyunu bitirmişken size bir de kıyak yapayım ve oyundaki gizli yerlerden bir ikisine nasıl ulaşacağınızı anlatayım. Bunun için herhangi bir kaydınızı yükleyin ve Tab tuşuna basın. "Open Oneiros_HowlingWell" yazın (bu işe yaramazsa Open yerine Start yazın). Büyük binaya doğru uçun ve içeri girerek merdivenlerden aşağı inin. Duvarda kare bir düğme göreceksiniz (mor güç alanının yakınlarında). Düğmeye basın ve dışarı çıkın. Binanın çatısına uçun ve Scrye büyüsü yapın. Mor sisi gördüğünüzde ona doğru uçun. İşte Ölüm Diskosu! Yine Tab tuşuna basın ve "Open Manor_EntranceHall_FromKitch" yazın. Sol taraftaki resimlere doğru gidin. Zıplayın ve en uzaktaki iki resmin üstlerine dokunmaya çalışın. Başarılı olduğunuzda bir klik sesi duyacaksınız. İşte size Minyatür Tiyatro! Ve sonuncusu... Oyuna baştan başlayın ve eve girerek hizmetçinin sizi gezdirmesini bekleyin. Gezinti tamamlandığında koridorun sonuna kadar yürüyün. Sağlığın yanındaki kapının üst tarafındaki iki kare panele ateş edin. Kapı açılacak ve 10 seviyeli bir atış galerisine gireceksiniz. Yalnız baştan uyarayım, bu bölüm oldukça zor. Gelecek aya görüşmek üzere...

■■■

Eser Güven I eser@level.com.tr

hilekar

En son oyunların hileleriyle tekrar karşınızdayız.

M.I..A Missing in Action



KOD	SONUÇ
mia dog	Limitsiz cephane ve tam zırh
mia level	Tüm levellara girebilmenizi sağlar
mia complete	Leveli geçersiniz
mia full	Atışlarınızı yeniler
log_mask	Log mask'ı ayarlar
draw_all_frames on/off	Tüm frameleri açar/kapar
history	Aile tarihçesini siler.
edit_char	Karakter yaratma menüsünü açar.
draw_floorable on/off	Yer gridlerini açar/kapar
draw_routes on/off	Seçili sims'in izini açar/kapar
move_object	Herhangi bir objeyi hareket ettirir
prepare_lot	Onarım gerektiren objeleri onarır
preview_anims on/off	Animasyonların ön görünümünü açar
rotation (0-3)	Kamerayı çevirir
house #	# ile belirtilen evi yükler
visitor_control	Konukları klavye ile dolaşmayı açar
!	Son hileyi tekrarlar
;	Bir çok hile komulunu ayırır

Aladdin

Level geçmek için oyunu pause edin ve **ABBAABBA** yazın.

Insane



KOD	SONUÇ
INEEDMORECARS	Generator hariç her şeyi açar
GOKARTZ	Araçların tekerleklerini ufaltır
BIGFOOTZ	Araçların tekerleklerini büyütür
BIGHEADZ	Sürücülerin kafalarını büyütür
BOXERZ	Sürücülerin ellerini ve ayaklarını büyütür
FONEKART	Gizli Level
SPEEDRACER	Hızlı yarış

Desperados:Wanted Dead or Alive

Hile modunu açmak için sol shift + F11 tuşlarına basın. Daha sonra hileleri girebilirsiniz.

KOD	SONUÇ
timeless	Zamanı Durdurur
fidel castro	Diyalogları gösterir
medic	İpuçlarını gösterir
powerman	Yeni silah verir
schneider	Level'ı bitirir
clint	*Level'ı kazandırır*
iackal	Cephane verir
hollow man	Görünmezlik
show me all	Tüm eşyaları gösterir
zeus	Tanrılardan yardım alırsınız

Evil Islands



-Konsolu açmak için "~" tuşuna basın.
- "thingamabob" yazın.
Şimdi aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

KOD	SONUÇ
@godmode(0,1)	Tanrı modunu açar
@godmode(0,0)	Tanrı modunu kapar
help	Kodları listeler
give 0 money x	X yerine yazdığınız sayı kadar parayı size verir
give 0 exp x	X yerine yazdığınız sayı kadar experience puanını size verir
fps 0 or 1	Framerate gösterir



SUMMONER

Aşağıdaki kodlar eğer GameShark'ınız yoksa çalışmayacaktır.
Bu kodları girmek için GameShark'tan New Game'i seçin. Buradan New Code'u seçin ve kodları girin. Eğer birden fazla kod satırı varsa hepsini girmelisiniz.

Sonuç	Kod
(M) Must Be On	ECB8C7E81456E60A
Hızlı Level Artışı	Eğer bu kod GS2 de gelmişse kullanmayın *DO NOT USE*
Altınla başlatır Level 9.999	1DBFBB00144F25CC Eğer bu kod GS2 de gelmişse kullanmayın DO NOT USE
Sonsuz level up puanları	4D2625101456E788 4D262AA41456E788 4D2628C81456E788 4D2626EC1456E788
Maksimum Axe Silahları	3CAD7FD41456E781
Maksimum Staff Silahları	3CAD7FD21456E781
Maksimum Ağır Silahlar	3CAD7FD81456E781
Maksimum Counter Attack	3CAD7FD61456E781
Maksimum Magic Resist	3CAD7FEF1456E781
Maksimum Fire	3CAD7FF01456E781
Maksimum Holy	3CAD7FEB1456E781
Maksimum Dark	3CAD7FED1456E781
Maksimum Heal	3CAD7FEC1456E781
Maksimum Push	3CAD7FDA1456E781
Maksimum Double Attack	3CAD7FDD1456E781
Maksimum Dodge	3CAD7FD71456E781
Maksimum Parry	3CAD7FD91456E781
Maksimum Bow Silahları	3CAD7FD31456E781
Maksimum Blunt Silahları	3CAD7FD51456E781
Maksimum Sword Silahları	3CAD7FCF1456E781

ONIMUSHA: WARLORDS

Alternatif Kostümler

Oyunu en az on Fluorite bulunmuş olarak bitirin ve kaydedin. Yeniden oyuna başlayacağınız zaman "Shinnosuke Normal/Special" seçeneğini göreceksiniz. Special versiyonda Shinnosuke bir panda kostümü içinde görünecek. Önündeki cepte ise ellerini çırpan bir yavru panda olacak. Panda kostümü bir çok kısa kliptede gösterilecek. Kostümün kafasını da giymek için L2 ye basın.

ONIMUSHA 2 FMV

Star Trek: Away Team



Bu kodları görev sırasında yazın.

KOD	SONUÇ
cheater	Hile modunu açar
medic	Takımınızı iyileştirir
iwin	Görevi kazandırır

The Settlers 4

Hile modunu açmak için oyun sırasında !wqsa yazın.
!win yazarak o anki level'ı kazanırsınız
F12 tuşuna basarak zamanı bir dakika ileri alabilirsiniz



Fate of the Dragon



Aşağıdaki kodları girmek için ENTER tuşuna basın

KOD	SONUÇ
!om+god!	God Mode (Birimler seçili olmalı)
!om+speed!	Oyunu hızlandırır
!om+godblessovermax!	Tüm generallerin Level'ları maksimum olur (Önce generalleri seçin) ve kaynakları arttırır
!om+win!	Oyunu kazandırır
!om+fog!	Tüm haritayı gösterir
!obj+gold!	Altın verir
!obj+timber!	Kereste verir
!obj+rawmeat!	Et verir
!obj+corn!	Mısır verir
!obj+food!	Yiyecek verir
!obj+iron!	Demir verir
!obj+wine!	Şarap verir
!obj+all!	Hepsini verir

ALTERNATIF KODLAR

Eğer versiyonunuzdan dolayı yukarıdaki kodlar çalışmazsa bu kodları deneyebilirsiniz.

KOD	SONUÇ
!om+superman!	Tanrı modu (Önce birimler s eçilmiş olmalı)
!om+gonzales!	Oyunu hızlandırır
!om+icanseeagain!	Tüm haritayı gösterir
!om+smartbomb!	Ekrandaki tüm askeri birimleri öldürür
!om+godblessgreed!	Tüm kaynaklara 10000 ekler
!obj+moolah!	Altın verir
!obj+splinter!	Kereste verir
!obj+chips!	Mısır verir
!obj+piggy!	Yiyecek verir
!obj+ingboard!	Demir verir
!obj+booze!	Şarap verir
!!	
HDISPY	Rakiplerin hareketlerini gösterir
HDIKARNAGE	Aktif olmayan kiralık asker gruplarını harekete geçirir

The Moon Project

Bu kodları oyun sırasında girebilirsiniz

KOD	SONUÇ
Cheater 1	Hile modunu aktif hale getirir
MyBrainIsFaster 1	Hızlı research
Limit_Up #	Birim limitlerini # yerine yazdığınız rakam kadar arttırır.
MoneyForNothing #	Paranızı # yerine yazdığınız rakam kadar arttırır.
ByeBye	Senaryoyu kaybettirir
Shower	Şimşek yağmuru
beautifulmoon 1	Haritayı gösterir
hotground	Mayın döşer
GoHome!	Seçili binayı yok eder
Smash	Seçili düşman binaını yok eder
JudgementDay	Görünen tüm düşman birimlerini yok eder
ScienceForNothing	Herhangi bir şeyi araştırır
HereYouAre!	Görülebilen tüm düşmanları gösterir
Hide	Fog of War açar
Moonlight	Fog of War kapar
NobelPrize	Herşeyi araştırır
Tremaville	Görünen tüm düşman birimlerine zarar verir
NewOne	Etkisi bilinmiyor
IDKFA	Etkisi bilinmiyor
UltraScience	Etkisi bilinmiyor



Starsiege: Tribes

Özel sesler

Chat bölümünde aşağıdaki kodları girin

~whello
~wbye
~whelp
~wdoh
~woops
~wsorry
~wretreat
~wattack!

Ekipman İpuçları

- Plasma Gun ve Grenade Launcher alın
- Silah dışında repair pack, energy pack ve shield packlerinizi ayarlı kullanın
- Kaçarken arkanıza el bombaları serpin
- Ağır zırh yerine orta zırhı tercih edin

Oyunu bitirip kaydedin. Yeniden oyuna başlayacağınız zaman "Special Report" Seçeneğini göreceksiniz. Bu sayede Onimusha 2 FMV'yi görebilirsiniz.

Küçük speed trial oyunu

Oyunu en az on Fluorite bulunmuş olarak bitirin ve kaydedin. Bu küçük oyun açılmış olacak. Bu oyunu başarıyla bitirdiğinizde ise normal oyunu Bishamon Sword, sınırsız cephane, 99 Soul Absorber, ve automatic magic regeneration ile oynayabileceksiniz.

Kolay Mod

Oyuna başlayıp on ile onbeş defa arka arkaya ölün. Aşağıda kolay modun açıldığına dair bir mesaj alacaksınız. Bu modda oynarken S rütbesine ulaşamazsınız.

MEDAL OF HONOR : UNDERGROUND

Bu kodları Options/Passwords ekranında gireceksiniz. Eğer doğru girerseniz Send butonu yeşil olacaktır. Ondan sonra Options/Secret Codes ekranından kodları açabilir ya da kapatabilirsiniz. Bouncing bullets hariç tüm kodlar yanlızca bitirdiğiniz levellarda çalışır.

ENTREZVOUS + PORTECLEFS	Herşeyi açar
ENTREZVOUS + LEMONSTRE	Panzernacker salınır
PUISSANCE	Yaralanmazsınız
BALLESVITE	4 x atış hızı
LATIREUSE	Podoski modu (Tek atışta ölüm)
RICOCHET	Bouncing bullets
AUTODINGUO	Wacky taxi modu
MOHUEQUIPE	Team Gallery
MOHDESSINS	Cartoon Gallery
DWIECRANS	Deam Works takımı özel ekran görüntüleri

NASCAR 2001

Alternatif John Andretti car

Options Menüsün de "credits" ve sonrada "developers" seçin. FMV bittikten sonra R1i basılı tutun, kare, üçgen, kare ve üçgen 'e basın. Credits ekranı çıkacaktır.

Asher Boldt olarak oynayın

Options Menüsün de "credits" ve sonrada "developers" seçin. FMV bittikten sonra L2ye basılı tutun ve kare, daire, üçgen ve X

Icewind Dale: Heart of Winter

Ek paketle beraber kullanmanız için oyunun hilelerini son kez veriyoruz.

Hile Kodları

Ctrl ve Tab tuşlarına basıp konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

GETYOURCHEATON:ExploreArea();	Tüm haritayı gösterir
GETYOURCHEATON:Hans();	Grubu mouse'un bulunduğu yere ışınlar
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([rakam]);	Kaarakter belirtilen experienceyi verir.
CHEATERDOPROSPER:AddGold([rakam]);	Tüm gruba belirtilen altını verir
CHEATERDOPROSPER:Midas();	Tüm gruba 500 altın verir
GETYOURCHEATON:FirstAid();	5 healing potion , 5 antidote, ve 1 Scroll Of Stone To Flesh verir.

Not: Bu hileyi yapmadan önce dosyaların kopyasını almayı unutmayın.
Bir text editör ile "icewind.ini" dosyasını açın. "[Game Options]" bölümüne "Cheats=1" satırını ekleyin. Oyuna başlayıp [Ctrl] + [Tab] tuşlarıyla konsolu açın. Hile kodlarını aktive etmek için "GETYOURCHEATON:EnableCheatKeys();" yazın.

[Ctrl] + J – Karakterlerinizi mouse'un bulunduğu yere yollar.
[Ctrl] + R – Seçtiğiniz karakteri heal ve ya resurrect eder.
[Ctrl] + Y – Experience vermeden seçilmiş olan karakter ya da yaratığı öldürür.
[Ctrl] + 4 – Poligonları ve tuzakları gösterir.

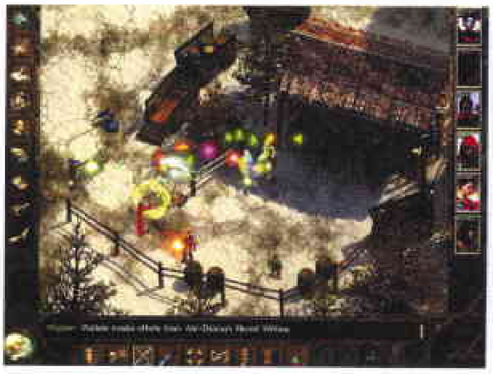
Heart of Winter

Bu kodları da gene konsola gireceksiniz

GETYOURCHEATON:ExploreArea();	Tüm haritayı gösterir
GETYOURCHEATON:Hans();	Grubu mouse pointerının bulunduğu yere ışınlar
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([rakam]);	Seçili karaktere rakam yerine yazdığınız experience'ı verir.
CHEATERDOPROSPER:AddGold([rakam]);	Grubun parasına yazdığınız rakamı ekler
CHEATERDOPROSPER:Midas();	Grubun parasına 500 altın ekler
GETYOURCHEATON:FirstAid();	5 healing potion , 5 antidote, ve 1 Scroll Of Stone To Flesh verir

Aşağıdaki hileyi yapmadan önce MUTLAKA dosyalarınızı yedekleyin
Notepad ile oyun dizinindeki "icewind.ini" dosyasını açın. "[Game Options]" kısmının altına "Cheats=1" satırını ekleyin. Oyunu başlatıp konsolu açın. "GETYOURCHEATON:EnableCheatKeys();" yazarak hile modunu açın. Sonra oyun sırasında aşağıdaki kodlardan istediğinizi girebilirsiniz.

[Ctrl] + J - Grubu mouse pointerının bulunduğu yere ışınlar
[Ctrl] + R – Seçili karakter veya resmi Heal veya Resurrect eder.
[Ctrl] + Y – Seçil iyaratık veya NPC'yi öldürür fakat size experience vermez.
[Ctrl] + 4 – Tuzakları ve tellik mekanizmalarını gösterir



Worms World Party

Aşağıdaki hileyi yapmadan önce MUTLAKA dosyalarınızı yedekleyin

1. /data/missions klasörünün altına gidin.
2. Herhangi bir mission.wam dosyası Notepad ile açılabilir. Burada görevlerle ilgili tüm bilgileri bulabilirsiniz.
3. [Human Team]'e kadar inin. Burada değiştirebileceğiniz birkaç şey var. mission1.wam dosyasında alabileceğiniz iki silah var: Girder ve bazooka. Eğer sonsuz sayıda girder isterseniz bunu –1 seklinde değiştirin. Ayrıca Worm_Energy gibi şeyleri de değiştirebilirsiniz.
4. .wam dosyasında aşağıdaki listede bulunan silahları da değiştirebilirsiniz. Burada # işareti yerine istediğiniz rakamı koyarak o silahtan o kadar alabilirsiniz. –1 koyarsanız sınırsız sayıda alırsınız.



Ammo_Girder=#
Ammo_Bazooka=#
Ammo_Parachute=#
Ammo_BlowTorch=#
Ammo_LowGravity=#
Ammo_Handgun=#
Ammo_Firepunch=#
Ammo_Bungee=#
Ammo_CrateSpy=#
Ammo_Jetpack=#
Ammo_BaseballBat=#
Ammo_Shotgun=#
Ammo_Grenade=#
Ammo_ClusterBomb=#
Ammo_BlowTorch=#
Ammo_Batrope=#
Ammo_Prod=#
Ammo_FastWalk=#
Ammo_LaserSight=#
Ammo_PneumaticDrill=#
Ammo_Batrope=#
Ammo_Longbow=#
Ammo_Mine=#
Ammo_SelectWorm=#
Ammo_SuperSheep=#
Ammo_BridgeKit=#
Ammo_Dragonball=#



Summoner

xİpuçları

Rider'ı yok etmek için

Ana karaya geri döndükten sonra direkt olarak Lenelle'ye gidin. Yolda siyah bir atın üzerinde bir düşmanla karşılaşacaksınız. Üç ve daha fazla Meteor ve Inferno büyülerini alın. Bu büyüleri rider üzerinden kullanın.

Lenelle'ye kolayca gitmek için

Yolculuğa başlayıp yarısına geldiğinizde oyunu save edin. Rider'a rastlayınca saveinizi load edin. Bu hazır oluncaya kadar Rider ile karşılaşmanızı engelleyecektir.

Kolay para kazanmak için

Sewers'a inip bol bol Bacite öldürün. Merden size kuyruk başına 1000 altın verecektir.



Gothic

Blood modu ve Hile kodları

Aşağıdaki hileyi yapmadan önce MUTLAKA dosyalarınızı yedekleyin
gothic.ini dosyasın da bbloodDetail'i 1 den 3 e değiştirin. Ve test modu 0 dan 1 e değiştirerek hileleri açın.

F2- Konsolu açar
F3- Windows Modu
F4- Normal Mod
F5- Sabit kamera
F6- Hareketli kamera
F7- Oyunun bölümleri arasında dolaşırsınız
F8- Health/Mana doldurur
H- Kendinize zarar verirsiniz
Z- Etrafınızda dönersiniz
K- Yerde yok olursunuz.

Hile Kodları

Konsola cheat god yazarak tanrı modunu açabilirsiniz. Konsola cheat full yazarak sağlığınızı tamamlarsınız.

tuşlarına basın. Credits ekranı çıkacaktır.

Jocko Michaels olarak oynayın

Options Menüsün de "credits" ve sonrada "developers" seçin. FMV bittikten sonra L1i basılı tutun ve kare, üçgen, kare, daire, kare ve X tuşlarına basın. Credits ekranı çıkacaktır.

KC Monoxide olarak oynayın

Options Menüsün de "credits" ve sonrada "developers" seçin. FMV bittikten sonra L2ye basılı tutun ve kare, daire, X, aşağı, yukarı, sağ ve sol tuşlarına basın. Credits ekranı çıkacaktır.

Grounds Trackte gelişme

Options Menüsün de "credits" ve sonrada "developers" seçin. FMV bittikten sonra R1e basılı tutun sol, daire, yukarı, aşağı, sağ, sağ ve sağ tuşlarına basın. Credits ekranı çıkacaktır.

TREASURE ISLAND TRACK

Options Menüsün de "credits" ve sonrada "developers" seçin. FMV bittikten sonra L2ye basılı tutun kare, daire, kare, yukari yukarı, aşağı, yukarı, sol, sağ ve X tuşlarına basın. Credits ekranı çıkacaktır.

THE BOUNCER

Alternatif Kostümler

Karakter seçim ekranında L1, L2, R1, veya R2 ve X tuşuna basın.

Gizli FMV

Oyunu Sion olarak bitirin

Bonus Karakterler

Oyunu her seferinde başarıyla bitirdiğinizde başka bir karakteri açacaksınız.

Yükseltilmiş karakter derecesi

Oyunu hikaye modunda her bitirişinizde fazladan karakterlerin derecesi artacaktır. Bu Volt, Sion ve Kou için geçerli değildir.

Echinda

MSD Cargo Train level'ı bitirdiğinizde Echinda açılacaktır.

Üstsüz Dauragon

Oyunu üçüncü defa aynı karakterle bitirin. Bu kez Dauragon üstünü çıkararak savaşacaktır. Bunu açmak için onu yenmelisiniz.

Tomb Raider: Chronicles

Bu hileleri yapabilmek için kesinlikle pusulaya göre TAM kuzeye bakıyor olmalısınız

Level Atlamak için

Inventorye gidin sonra oyunu yükleyip L + I + F + T tuşlarını basılı tutun

Tüm Silahlar

Inventorye gidin sonra large medipaka tıklayın ve C + T + R + L T tuşlarını basılı tutun

All Items

Inventorye gidin sonra small medipaka tıklayın ve A + L + T + G + R tuşlarını basılı tutun

God Mode

Inventorye gidin sonra flares press tıklayın ve F + I + R + E tuşlarını basılı tutun



NHL 2001

Bedavadan gol için oyun sırasında aşağıdaki kodları girin

'HOMEGOAL' - Ev sahibi takıma bir gol verir

'AWAYGOAL' - Konuk takıma bir gol verir

Oyuncular kanamaya başlar

Credits ekranında 'Broken tomato' yazın

Azaltılmış cezalar

Bu aslında tam olarak bir ile sayılmaz ama çok işe yarayan bir method. Kavga çıktığında rakibinize vurmayın. Hiçbir hareket yapmayın. Bu sayede 5 dakika ceza alacağınıza 2 sayı ceza alırsınız. Bu özellikle zaman azaldığında çok işe yarayan bir

Süper oyuncular

Oyuncu isimleri yerine game credits kısmındaki programcıların isimlerini yazın. Bu oyuncunuzun tüm özelliklerini maksimum yapar.

Alay etmek için

Gol attığınızda veya karşı takım ceza aldığında V tuşuna basarak onlarla alay edin. Aynı zamanda gol attıktan sonra da aynı hareketi yapabilirsiniz.

Rüya takımı

Aşağıdaki isimleri oyuncu yaratma ekranında girdiğinizde aynı isimli bir oyuncunun olduğuna dair bir uyarı alacaksınız. Eğer OK derseniz aynı oyuncunun bir kopyasını yaratmış olacaksınız. Aşağıda oyundaki en iyi oyuncular var.

Peter Forsberg	Jaromir Jagr	Pavel Bure
Keith Tkachuk	Adam Deadmarsh	Paul Kariya
Chris Pronger	Eric Lindros	
Golcüler		
Ed Belfour	Patrick Roy	Brian Boucher



Fallout Tactics: Brotherhood Of Steel

Güncellenmiş hileler

Credit Yorumları

Shift tuşunu credits ekranındayken basılı tutarsanız yapımcıların oyunla ilgili yorumlarını duyabilirsiniz. Eğer Alt tuşunu basılı tutarsanız bu defa da başka bir komik konuşmayı duyacaksınız.

Fazladan Para

Brotherhood of Steel üssünde bir recruiter'a gidin, takımınıza adam alın, recruit ekranından çıkın, yeni karakterlerinizin üstündeki armorları çıkarın ve onları squad leader'a verin. Recruiter'a geri dönün ve yeni recruitleri takımdan çıkarın. Sonra daha fazla zırh için yeni adamlar alın. Recruiter'dan ayrıldıktan sonra takımdan çıkarttığınız adamlar sıfırlanacak ve yeniden zırhlanacaklardır. Bunu taşıyıp hala yürüyebileceğiniz kadar zırhınız oluncaya dek yapın. Daha sonra quartermaster'a gidin ve zırhları satın. Bunu ihtiyacınız olan parayı biriktirinceye kadar tekrarlayın.

Bonus Action Puanları

Turn-Based moddayken tüm Action Puanlarınızı biri hariç harcayın. Oyunu Quicksave edip sonra quickload edin. Tüm Action Puanlarınız dolmuş olacak.



Sheep

Hile Modu

Oyun sırasında ana menüye gitmek için Esc tuşunu kullanın ve daha sonra aşağıdaki hile kodlarını yavaşça girin.

Sonuç	Kod
Koyunlar otlamak yerine başka bir şey yapmaya başlarlar	PooSheep
Büyük koyun	FatSheep
Küçük koyun	MiniSheep
Aktif olan hileleri kapatır	CancelCheats

Zıplayan koyun

Oyun sırasında herhangi bir leveldayken Motley ile qwe yazın. Eğer doğru yapmışsanız en yakınındaki koyunu ısıracaktır ve onu en yakındaki objeye zıplamaya zorlayacaktırEğer doğru yaparsanız koyun en yakındaki objanin üstüne zıplayacaktır.

Sheep trail:

[Alt] + [Shift] tuşalrına basılı tutn ve hızlı bir şekilde pint yazın. Adam Half Pint koyunları gütmek için yere bira damlatacaktır. Modern Pastoral koyunu aynı objeyle beş defa kovalarsanız istediğiniz her karakteri izler ama bu o koyunun hastalanmasına sebep olur.



Sudden Strike

Hile Modu

Oyun sırasında [Enter]'a basın ve aşağıdaki kodları girin

Sonuç	Kod
Yenilmezlik	**superman
99 Star Bomber	**starcraft
Tüm harita	**nofog
Gizli harita	**staticfog

Bedavadan Asker

Bir medic truck, iki asker gerektiren herhangi bir silah, bir tank, iki officer/sniper ve bir supply truck alın. İki officer/sniper'ı silaha gönderin ve sonra tanka gil emri verin Silahla bir kez ateş edin ve sonra hemen C tuşuna basın. Supply truck silahı tamir ettikten sonra silahı medic truck'a verin Sonra da silahı bırakınç Bir fazladan officer/sniper ınız olmuş olmalı. Bunu ihtiyacınız olduğu kadar tekrarlayın ama çok yaparsanız oyuun çökebilir haberiniz olsun.



Tek eliyle dövüşen Dauragon

Oyunu hikaye modunda oynayın ve Dauragon'u ilk seferinde yenin. Böylelikle tek kollu modu açmış olacaksınız.

Dominique

Oyunu Dominique bir grup PD-4 ü yok edene kadar oynayın. Böylece onu açmış olacaksınız.

Kaldea

Hikaye modunda Dauragon'la karşılaşmadan hemen önce Kaldea'yı yenin.

MSF kostümü ile Kou

Tüm oyunu yalnızca Kou'yu seçerek oynayın. Kou Mikado binasına bir MSF askeri olarak girdikten sonra oyunu saveleyin.

Leann Caldwell

Tüm oyunu yalnızca Kou'yu seçerek oynayın . Dauragon'al oynadıktan sonra FMV'yi seyredin. Size Leann ile dövüşmeniz gerektiğini söyleyecek.

Master Wong

Volt veya Kou'yu seçin ve Mikado binasına girerek ikisinden birini kaldea ile dövüştürün. Savaştan sonra Sion Master Wong ile savaşacaktır. Onu yenerseniz kullanıma açılır.

Maskeli Mugetsu

Mikado binasını - asma bahçe bölümünü başarı ile bitirin.

PD-4 : PD_+ ü yenin. Böylelikle onu açarsınız.

Kara başlıklı Sion

Survival modu Sion başlıklıyken bitirin.

Wong Leung

Tüm oyun boyunca yalnızca Volt veya Kou yu kullanın. Fakat savaşacağınız zaman onları bırakıp Sion'u seçin. Oyun bitince Sion bir flashback yaşayacaktır. Wong Leung'u yenin.

Kou 'nun telefon konuşması

İlk kavgada Fate'te Kou'yu MSF ile kapıştırın. Kou Leann'ı arayınca onun Kou'ya ne dediğini duyacaksınız.

Takım Saldırısı

Takım Elemanlarınızdan biri bir iğneleme yapınca hemen oyunu durdurun. Bu hareket boss hariç tüm yaratıklarda çalışacaktır.

donanım



adsl



dvd-rom testi

Bu ay farklı bir Donanım ile karşınızdayız. Aylardır piyasaya giren yeni ürün sayısı azalıyordu biliyorsunuz. Ama bu ay tam anlamıyla dibe vurdu. Biz de bu ay piyasaya çıkan bir iki önemsiz ürünle vakit kaybetmektense fırsatı değerlendirip ilk grup testimizi yaptık. Piyasada ki en önemli 10 DVD-ROM'u sizin için karşılaştırdık.

Ayrıca bu ay şu sıralar en çok konuşulan konulardan biri olan ADSL'i ele aldık. Diğer tüm bağlantılardan daha avantajlı olan ADSL'le ilgili merak ettiğin her şeyi ele aldık.

Bu ayın EZ's Zone'unda ise sizden çok fazla istek alan sürücü ve BIOS güncellemelerini işledik. Her zaman ki gibi bilgisayar ve teknoloji dünyasından son haberler ve Teknik Servis'de Onur'un size, benim Onur'a verdiğim cevaplar sizlerle. ■ ■ ■

LEVEL HIT LEVEL HIT

Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdiğimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

ati ve nintendo el ele

Gamecube E3'de XBOX'ı terletti!

Bu sene E3'te herkes tam bir XBOX şovu bekliyordu. Ama beklenenin tersine E3'e damgasını vuran Nintendo'nun Gamecube'ü oldu. Microsoft'un Nvidia ile işbirliğine gitmesinin ardından ATI ile anlaşan Nintendo rakibini baya zorlayacak gibi gözüküyor.



Ravenblade'in grafikleri muhteşem.

ATI'ın Gamecube için hazırladığı Flipper isimli çip bugüne kadar gördüğümüz en entegre çip. Bu çip grafikleri, sesleri, işlemci ve belleğin yönetimini, sürücüleri ve hatta kontrol cihazlarının yönetimini üstleniyor. Teknik detay olarak çok fazla açıklama yapılmadı ama E3'de gösterilen videoları izledikten sonra ağzımızın açık kaldığını söyleyebilirim.

Bizi en çok etkileyen ise RavenBlade isimli RPG oldu. Oyun gördüğümüz videolarda ki gibi olacaksa eğer kesinlikle bugüne kadar yapılmış RPG'ler içinde en iyi grafiklere sahip olan olacak. Gamecube'ün bu başarısı aynı zamanda ATI'ın ekran kartları konusundaki yarışta NVIDIA'nın peşini bırakmaya hiç de niyetli olmadığını gösterdi. ■ ■ ■

yamaha 20x yazıyor

Yamaha CD yazıcılarda hız liderliği işini bayağı sevmişe benziyor. 16X ile bir ilki gerçekleştirdikten kısa süre sonra Yamaha 20X CDRW yazıcısını duyurdu. Üstelik ürününü şu an piyasada olması bekleniyor. Yamaha CRW2200, 16X hızındaki CRW2100 modelinde olduğu gibi 8MB Buffer'a sahip. Bu CD yazıcı için onun hızına dayanacak boş CD bulabilecek miyiz pek kestiremiyorum. ■ ■ ■

logitech'in yeni cicileri

Dört yeni ürün ile Logitech yine iddialı

Her sene olduğu gibi, Logitech bu E3'te de yeni oyun kontrol cihazlarını tanıttı. Önümüzdeki aylarda piyasada olması beklenen 3 yeni cihazın üçü de USB bağlantısını kullanıyor. Bu da artık oyun kontrol cihazları için gameport bağlantısının tarihe karıştığının bir göstergesi.

Bu yeni cicilerden ilki WingMan Attack 2. Çarpıcı özellikleri olmamasına rağmen WingMan Attack 2 yüksek duyarlılıktaki throttle'ı ve ergonomik tasarımı ile tüm standartları karşılıyor.

WingMan Precision USB ise daha düşük bir model. ABD satışı 10$'ın altında olan cihaz USB bağlantısı ve programlanabilir 6 tuşu ile fiyatına göre oldukça başarılı gözüküyor. WingMan Formula GP ise standart Formula serisinin son üyesi. Dört programlanabilir tuş ve ergonomik yapısı ile standart bir direksiyon.

Bu arada Logitech geçtiğimiz ay dünyanın ilk, hem kablosuz hem de topsuz mouse'unu duyurmuştu. Radyo iletişim ve optik mouse teknolojilerini birleştiren ve özellikle oyuncular için sınırsız bir özgürlük sunan cihazın şu sıralar bize de gelmesini umabiliriz. ■ ■ ■

via'nın bug avı

4-in-1'a update geliyor

VIA'nın tüm anakartları ile uyumlu olan, tüm Windows işletim sistemleri altında çalışabilen ve aynı anda dört işlevi birden yerine getirebilen süper 4-in-1 (yükle ve çık) sürücüsünün yeni versiyonu geliyor. Yeni versiyon pek çok VIA kartta kullanılan 686B south bridge'indeki bir Windows uyumsuzluğu bug'ını düzeltiyor. Bug'ın henüz ne olduğunu bilmiyoruz ama tüm dosya kopyalama sırasında işlemci kullanımını %100'e çıkaran bug olma şansı yüksek. Yeni sürücü henüz VIA'nın sitesine konmadı ancak www.viahardware.com sitesinden bulunabilir. Aman dikkat! Her ne kadar site sürücünün orijinal olduğunu söylese bile siteye konmadığına göre halen test aşamasında ve beta kabul edilmeli. Bu yüzden dikkatli olun ve en güzeli www.via.com.tw'den yayınlanmasını bekleyin.

Bu arada VIA'nın NVIDIA'ya uyup el altından sürücü dağıtmaya başlamasının ardından ABIT de el altından BIOS güncellemesi dağıtmaya başladı. ABIT'in sitesinin adı http://www.adriansrojak-pot.com/. İlginç. ■ ■ ■

NVIDIA YİNE SÜRÜCÜ SIZDIRDI

Detanator sürücülerinin 12.40 versiyonu Internet'de dolanıp duruyor. NVIDIA'nın kendi web sitesinde halen 6.50 sürücüsü olmasına rağmen www.reactorcritical.com'da Detonator sürücülerinin bundan daha yeni 32 versiyonu var. Ancak en yeni iki sürücüyü çekebileceğiniz adres www.the-ctrl-alt-del.com. Kısa süre önce çıkan 12.20 versiyonu Pentium 4 ile uyumluluğu arttırmak dışında bir işe yaramıyordu. 12.40'ın getirdiği farkı inanın ben de bilmiyorum.

FUJI'DEN YENİ KAMERA

Fujifilm yeni FinePix 6800 modelini piyasaya sundu. Küçük boyutlarına rağmen yüksek çözünürlük ve resim kalitesi sunan Fujifilm kameraları yeni modelde de bu özelliklerini sürdürüyor. FinePix 6800 3.3 megapixel'lik resim kalitesini sanal olarak arttırarak 6 megapixel'e kadar çıkabiliyor. Şarj edilebilir Lithium-Ion pil ile gelen kameranın fiyatı yur dışında 900$.



NVIDIA'DAN QUADRO DCC

NVIDIA, GeForce 3'ün ardından onunla aynı mimariye sahip olan profesyonel kartı Quadro DCC'yi de duyurdu. Üretim sorunları yüzünden piyasaya çıkışı geciken GeForce 3 ile hem PC hem de MAC piyasasında başarının peşinden koşan NVIDIA Quad-

yeni samsung mp3 playerlar

MP3 player mı foto albümü mü?

Samsung kısa aralarla bir birinden farklı 4 MP3 player sürdü piyasaya. Bunlardan ilk ikisi Techno ve Hip-Hop özellik olarak birbirlerine benziyor. Mavi ve turuncu renklerde üretilen ve son Samsung reklamında da boy gösteren Hip-hop Yepp'in üzerinde LCD ekran bulunan oldukça gelişmiş bir kumandası var. Buna karşın kendi üzerinde LCD göstergesi yok. Techno Yepp ise bunun tam tersi. Ama asıl ilginç olan diğer modeller.

Mini Yepp benim bugüne dek gördüğüm en küçük MP3 playerlardan biri. Ebatları 42x70x22mm. Buna rağmen 32MB hafızaya ve gelişmiş bir LCD ekrana sahip. Son model Photo Yepp ise daha da ilginç. Küçük bir TFT ekrana sahip olan Photo Yepp'e şarkılarınızın yanı sıra resimlerinizi de yüklüyorsunuz. Böylece bir yandan müzik çalarken diğer yandan resimler sıradan geçiyor. ■ ■ ■



Atechnoflying, hipop, minyepp, photoyepp2 (bunları birleştiri kolaj faklan yaparsın. Yelpaze falan)

discmanlerde mp3 hükümdarlığı

Philips ve aiwa'nın yeni modelleri mp3 çalıyor



MP3'ün artık bir çılgınlık olmaktan çıkıp hayatımızın doğal bir parçası haline geldiği bugünlerde sürekli olarak yeni MP3 Player'lar piyasaya çıkıyor. Ama bugünlerde en hızlı yükselen trend MP3 çalabilen CD çalarlar. Çünkü bu cihazlar hem standart müzik CD'lerini çalabiliyor hem de CDR'a doldurulmuş yüzlerce megabyte'lık MP3'ü. Evet MP3 Player'lardan daha sevimsizler ama kapasiteleri 10 kat daha fazla.

MP3 çalan CD çalarlar içinde şu an en çok ilgi gören Rio-Volt. Ancak daha klasik markaları tercih edenler içinde iki seçenek var. Bunlar Philips'in Expanium'u ve Aiwa'nın XP-MP3'ü. Expanium kötü LCD ekranı ve şarkı isimlerini ekranda göstermemesi sebebiyle XP-MP3'ün gerisinde kalıyor. Ama fiyatı daha hesaplı. ■ ■ ■

donanım dünyasının en pembe dizisinde bu ay



Heyecan, macera ve aşk seli devam ediyor. Acaba Don Intello sevgilisi Tualatin'e kavuşabilecek mi? Peki Don AMaDO ile Palomino arasına kara kediler mi girdi? Az sonra!

AMD bu ay halen Intel'in egemenliğinde olan mobil işlemci pazarına saldırdı. Palamino ve Morgan kod isimli Athlon ve Duron çekirdeklerine sahip yeni mobil işlemcilerini Laptop Pazarına sundu. Yeni mobil Athlon'lar 850MHz ila 1GHz arasındaki hızlarda piyasaya sürülürken, yeni mobil Duron'lar 800MHz ve 850MHz hızlarında üretiliyor. AMD, Intel'e karşı bu atağı yaparken bir de nazire yaparcasına yeni mobil Athlon'un ismini Athlon 4 olarak açıkladı. Sanki Intel'in Pentium 4 serisini halen mobil markete sunamamış olması ile dalga geçiyor gibiler.

Ama bu saldırıya hazır olan Intel cevabını aynı hafta içinde Tualatin kod isimli çekirdeğine sahip yeni mobil Pentium III'lerle verdi. Üstelik 866MHz ila 1.13GHz arasında değişen hızlar sayesinde AMD'yi geride bıraktı.

Sonunda AMD ne yapsa Intel'in anında cevap verdiğini fark etti sanırım. Çünkü ay sonuna doğru %45'i bulan fiyat indirimlerine gitmesine karşı bunun duyurusunu yapmadı. Bu sessiz operasyon sonucunca 1.3GHz Athlon 175$'a, 1GHz Athlon ise 140$'a indi. Şu kriz ortamında bundan güzel haber olamaz her halde. ■ ■ ■



ro DCC ile de profesyonel 3D tasarımcıları hedefliyor. Quadro DCC, Discreet'in ödüllü 3D Studio 4 programının satıldığı yerlerde satışa sunulacak. Kartın üretimi ve pazarlaması ise tamamen ELSA'ya ait.

PANASONIC'DEN AKILLI TELEVİZYON

Panasonic, Replay TV olarak anılan yeni nesil televizyonunu piyasaya sürdü. İlk Replay TV örneklerinden olan PV-SS2710 30 saat dijital kayıt yapabiliyor. Bu yeteneğini kullanarak kaçırmak istediğiniz TV programlarını kaydedebiliyor, bir programı ortasında durdurabiliyor ve hatta programı geri sarabiliyor. Üstelik Internet'den kanalların program listelerini çekebiliyor. Bu sayede sadece program ismi vererek kayıt yapabiliyorsunuz. Mesela PV-SS2710'ye bana Digimon'un bütün bölümlerini çek dediniz mi kendisi saatlerini bulup tek tek bütün bölümleri çekiyor. Harika değil mi? Bu arada Digimon'a niçin gece tekrar yayını koymazlar ki? ■ ■ ■

Firepix 6800 6 pixele çıkabiliyor.

ADSL

Bu bir rüya mı? Yoksa ucuz, sınırsız ve hızlı Internet bağlantısı hayallerimiz gerçek mi oldu?

Siz hala modem mi kullanıyorsunuz? Üstelik sabahlara kadar Battle.net senin SNN benim server server gezip Diablo'dur Starcraft'dır CS'dir ne kadar multiplayer oyun varsa kovalıyor bir yandan da Ultima Online'de en iyi karakteri yaratmaya çalışıyorsunuz. Yazık... Hem boşa harcanan paralarınıza yazık hem de lag'lar yüzünden harap olan sinirlerinize. Çünkü günümüzde modem bağlantısı, Internet'i yoğun kullananlar için hem daha pahalı hem de çok yavaş. Bunun sebebi son zamanlarda telefon ve Internet fiyatlarına gelen zamlar. Sabah akşam Internet'de olan arkadaşlarımız gelen 40-50 milyonluk telefon faturaları sayesinde bu gerçeğin farkına varmışlardır zaten. Bunun üstüne kalitesine göre 5 ila 18 milyon arasında değişen aylık erişim ücretlerini de koyunca Internet pek çok kişi için bir lüks haline geliyor. Üstelik gittikçe daha çok ızdırap veren bir lüks.

Mesela dalmış gitmişsiniz Ultima Online evrenine. Kahraman savaşçınız kötülerin izini sürerek atıyla ilerliyor ve karşıda iki PK görüyorsunuz. Atınızı mahmuzlayıp üzerlerine atılıyorsunuz. O sırada her şey bir ağır çekimmiş gibi yavaşlıyor son gördüğünüz ise bağlantının koptuğunu söyleyen küçük bir kutucuk. Yeniden bağlandığınızda ise bütün eşyalarınızı kayıp adamınızı ise hortlak olarak buluyorsunuz. Veya saatlerce CS oynuyorsunuz ama tam namluyu birinin kafasına dayamış tetiğe basacakken lag'a giriyorsunuz. Aslında siz çok iyi bir oyuncusunuz ama şu yüksek ping yüzünden kendinizi bir türlü gösteremiyorsunuz.

Belki haftada bir iki saat Internete girenler için modem bağlantısı hala en makulü. Ama her gün bir iki saat uğramadan edemeyen bizler için hem pahalı hem de yavaş. Bu yüzden modemlerimizden ve telefon hatlarımızdan ne kadar çabuk kurtulursak o kadar kardayız. Bunun kısa süre öncesine dek tek bir anlamı vardı gidip kablo modem bağlatmak. Ama şimdi ikinci bir alternatifimiz, ADSL var.



Alcatel'in yurtdışında ki modelleri hem çok yetenekli hem de şık.

Nedir ADSL?

ADSL'in açılımı pek bir şey çağrıştırmasa da Asymetric Digital Subscriber Line. Performans olarak broadband olarak andığımız kablo, uydu ve ISDN tipi bağlantılarla aynı aileden de olsa onların tümünden farklı olarak ayrı bir hat çektirmenize gerek yok. ADSL zaten hemen herkesin evine bağlı olan standart telefon hattı ile çalışıyor. İki bakır kablodan oluşan ve bugüne kadar sadece 56k veri transferine imkan tanıyan standart telefon hattından ADSL teknolojisi sayesinde 8Mbit'e kadar yani standart modem bağlantısının 142 misli hızda bağlantı sağlanabiliyor.

Bu aslında kulağa biraz ironik geliyor. Çünkü bugüne dek sürünüp durduğumuz telefon hatları aslında hayal bile edemeyeceğimiz kadar veri taşıyabiliyormuş. Bunu sağlayan kablodaki verinin frekansının arttırılması. Normal telefon konuşmalarında aktarılan ses 4Khz hızındadır, ADSL'de ise taşınan verinin frekans hızı 1.2Mhz'dir.



Ericsson HM220d evinde hub ile küçük çaplı network kuranlar için kolaylık sağlıyor.

Frekansdaki bu farklılığın hız dışında bir avantajı daha var. Bu da farklı frekansdaki verilern aynı anda taşınabilmesi. Yani telefon hattınız ADSL ile Internete bağlıyken aynı anda telefon görüşmesi de yapabiliyorsunuz. Böylece ikinci bir telefon hattı bağlatmanıza gerek kalmıyor. Ayrıca ADSL aynı KabloNet'de olduğu gibi 24 saat Internet'e bağlı kalıyor ve ücret sabit olduğundan sınırsızca kullanabiliyorsunuz.

Şu an sadece Internet erişim hizmeti sunulsa da ASDL'in potansiyeli bununla sınırlı değil. Yurt dışında örnek uygulamaları olan ama henüz bizde hizmete girmeyen başka kullanım alanları da var. Mesela online film kiralama ve izleme. ADSL'in yüksek veri aktarım kapasitesi ve sabit hızı sayesinde servis sağlayıcınızdan direkt olarak film kiralayıp izleyebiliyorsunuz. Bu sistem yaygınlaşabilirse VCD ve DVD'lere çok daha ucuz bir alternatif haline gelebilir. Diğer bir imkan ise Interactive televizyon. Her programı canınız istediği zaman izlediğiniz ve hatta izlerken bir yandan da katılabildiğiniz bir televizyon kanalı. ADSL'in eğitim, iş ve hatta tıp alanlarını da kapsayan, bunlara benzer daha pek çok kullanım alanı var. Ama şu an mevcut olan tek servis sağlayıcı Telekom olduğundan bu tip alternatif kullanımlar pek yakın bir tarihte gerçekleşmeyecektir.



Ericsson'un HM120dp modeli fiyatı çok yüksek olmazsa en iyi seçenek olacak gibi görünüyor.

Neye ihtiyacınız var, nasıl bağlatacaksınız?

ADSL bağlatmak için öncelikle PC'niz minimum sistem gereksinimini karşılamalı. Neyseki ADSL, oyunlar kadar yüklü sistem gereksinimine sahip değil, düşük hızlı bir Pentium II bile işinizi görebilir.

Elbette ADSL'i, PC'nize bağlayabilmek için bir ADSL modem gerekiyor. Modemler konusu biraz karışık olduğundan bunu ayrıca inceleyeceğiz. ADSL ve telefonunuzu aynı anda kullanmak istiyorsanız splitter adı verilen küçük kutucuğa da ihtiyacınız olacak. Splitter genelde modem ile birlikte geliyor.

Parçalarınız tamamlandıktan sonra bağlı olduğunuz Telekom müdürlüğüne dilekçe ile başvurup bağlantınızın yapılmasını bekliyorsunuz. Elbette tüm bunları yapmadan önce bölgenizde ADSL bağlantısı bulunup bulunmadığını öğrenmelisiniz. Yan taraftaki tabloda yazıyı hazırladığım sırada ADSL bağlantısı kurulabilen bölgelerin bir listesi var. Ancak bu listeye http://www.telekom.gov.tr/ttnet/ adresinden ulaşarak eklenen yeni bölgeleri öğrenebilirsiniz.

İlk bağlantıda sizden bağlantı masrafı olarak 10 milyon lira alınacak. Bundan sonra ödemeniz gereken tek ücret aylık 30 milyon lira'lık sabit ücret.

Modem Bilmecesi

ADSL sistemlerde 4 ayrı tip modem bulunabiliyor. Bunlardan ilki bilgisayara USB veya Firewire yoluyla bağlanan external modemler. İkincisi Bilgisayara network kartı ile bağlanan external modemler. Üçüncüsü PCI internal modemler. Sonuncusu ise aynı anda HUB olan ve proxy işlevi gören modemler.

Performans ve kullanım kolaylığı olarak en makul olan modem USB external modemler. Diğerlerine göre hem kurulumu kolay hem de çok daha sorunsuz. Network kartı ile bağlanan external modemler ise hem fazladan network kartı maliyeti getirdiği hem de daha çok sorun çıkardığı için tüm dünyada ev kullanıcıları tarafından yavaş yavaş unutulmaya başlandı. PCI internal modemler ise diğerlerine göre daha ucuz ama hem yetenekleri hem de kullanışlılık olarak external'lar kadar iyi değil. Aynı zamanda HUB ve proxy görevi gören modemler ise daha çok küçük ofisler için.

Sonuçta ev kullanıcıları için en makulu USB bağlantılı external modemler. Ne yazık ki ülkemizde şu an satılan sadece bir model var. Bu Türkiye'de ADSL'in alt yapısında üstlenen Alcatel'in oldukça eski olan ADSL 1000 modeli. ADSL 1000 az önce belirttiğim sebepten pek de tercih etmediğimiz network bağlantılı modellerden. Uzun süre önce üretimden kalktığını tahmin ettiğimiz ADSL 1000 ile ilgili bilgi almak için Alcatel'in web sitesine gittiğimde ADSL 1000'den bahsedilmediğini gördüm. Ama burada çok daha yetenekli, modern ve şık görünümlü yeni modeller vardı. Bunlar içinde özellikle SpeedTouch USB gerçekten göz dolduruyordu. Ama nedense piyasaya Alcatel'in tarih öncesi bir modeli sunulmuş. Bununla ilgili bilgi almak için Telekom'la görüşmeye çalıştım ama sorularıma cevap bulamadım. Üstelik ADSL 1000, 275$ gibi aslında hiç de hak etmediği bir fiyata satılıyor. Yurtdışında kaliteli ve USB bağlantılı bir modem 160$ civarında satılırken bizim bu kaba ve yeteneksiz cihaza 275$ vermek zorunda olmamız üzücü. Bundan daha üzücü olan ise ADSL 1000'lerin ikinci ellerinin eBAY'de 5$ ila 50$ arasına satılıyor olması.

Ancak pek çok kişi KabloNet bağlantısına göre daha avantajlı olup olmadığını merak ediyor? Evet ADSL, KabloNet'den çok daha avantajlı.

Neyseki piyasa kısa sürede yeni alternatiflerle canlanacak gibi gözüküyor. Şimdilik benim bildiğim kadarıyla Ericsson ve D-Link de ADSL modemlerini piyasaya sürecekler. Ericsson'un piyasaya süreceği iki modelden HM220d hem network kartı hem de USB üzerinden bağlanabiliyor. Diğer model HM120dp ise sadece USB üzerinden bağlanabiliyor. Ericsson henüz bu ürünlerin fiyatlarını açıklamadı. D-Link'de piyasaya iki ayrı model sürecek. Bunlardan PCI internal olanın fiyatı 220$, hem network hem de USB bağlantıya sahip olan external model ise 325$'a satılacak. Bu dört ürün de şu an Telekom'dan gerekli onayların alınmasını bekliyor ve kısa sürede piyasada olacak.

Kablo mu ADSL mi?

ADSL'in tüm avantajları ile standart modem bağlantısından çok daha üstün olduğu açık. Ancak pek çok kişi KabloNet bağlantısına göre de daha avantajlı olup olmadığını merak ediyor? Evet ADSL KabloNet'den çok daha avantajlı. Öncelikle çok daha ucuz. 128Kbps download ve 32Kbps upload hızına sahip bağlantı ADSL ile 30 milyona mal olurken KabloNet'de 85 milyona mal oluyor. Yani neredeyse üç misline.

ADSL'in kabloya göre diğer bir üstün yanı ise bağlantı hızının sabit olması. KabloNet'de aynı bölgedeki kullanıcılar belli bir Internet hızını ortaklaşa kullanırlar. Bu yüzden yoğun kullanımın olduğu saatlerde hız düşer. ADSL'de ise hattınızı kimse ile paylaşmadığınızdan hızınız sabit kalır.

Sonuçta ADSL şu an Türkiye'de Internet kullanıcılarının yüzünü nihayet güldürecek beyaz atlı prens gibi gözüküyor. Çok daha ucuza, istediğiniz kadar ve yüksek hızda Internet bağlantısı Türkiye'de Internet'in ve ona bağlı olarak online oyunların bulunduğu noktayı değiştirebilir. Şu an ADSL'in önünde ki tek engel ise başta modeme 400 milyon vermek zorunda olmamız. Mevcut ekonomik durumda bu parayı sadece küçük bir kullanıcı kesiminin verebileceğini tahmin etmek sanırım yanlış olmaz. ■ ■ ■

ADSL ve KabloNET ücretleri

HIZI (Kbps)*	ADSL'in Ücreti
128/32	30.000.000
256/64	100.000.000
512/128	300.000.000
1024/256	800.000.000
2048/512	1.350.000.000

Hız Download Hızı/ Upload Hızı olarak belirtilmiştir.

ADSL Hizmeti Verilen Yerler

Ankara-Ulus	İstanbul-Beşiktaş
Ankara-Balgat	İstanbul-Kasımpaşa
Ankara-Küçükesat	İstanbul-Okmeydanı
Ankara-Yenişehir	İstanbul-Acıbadem
Ankara-Çankaya	İstanbul-Kadıköy
Ankara-Kavaklıdere	İstanbul-Kartal
Ankara-İskitler	İstanbul-Dudullu
İstanbul-Gayrettepe	İstanbul-Bostancı
İstanbul-Ataköy	İstanbul-Erenköy
İstanbul-Ayazağa	İzmir-Konak
İstanbul-Bahçelievler	İzmir-Bornova
İstanbul-Beyoğlu	İzmir-Karşıyaka
İstanbul-Fatih	İzmir-Çiğili
İstanbul-Levent	İzmir-Kemalpaşa
İstanbul-Şişli	Çanakkale
İstanbul-Tahtakale	Ankara-Bahçelievler

ADSL modemlerin Internal modelleri de mevcut.



DVD-ROM SÜRÜCÜ TESTİ

Piyasanın en önemli 10 DVD-ROM sürücüsü testte

İlk grup testimizde bu ay DVD-ROM sürücüleri büyüteç altına aldık. DVD-ROM sürücüler ülkemizde beklendiği oranda yaygınlaşamadı. Bunun en önemli sebebi DVD filmlerin yüksek fiyatlara satılması ve korsan filmler yüzünden DVD filmlere talep doğmaması. Ancak dünyada DVD-ROM sürücüler CD-ROM sürücülerin kullanımını iyice azalttı. Üstelik DVD-ROM'ların üretim maliyetinin sürekli olarak düşmesi ve daha büyük kapasıteli medyalara olan ihtiyacın artması filmler dışında pek çok yeni alanda DVD-ROM'ların yaygınlaşmasını sağlıyor. Mesela yurt dışındaki pek çok dergi CD-ROM yerine DVD-ROM vermeye başladı. Her konuda olduğu gibi DVD-ROM'ların kullanımı konusunda da er geç dünyadaki trendi yakalayacağız. Bu yüzden DVD-ROM almak CD-ROM'a göre hala daha mantıklı. Üstelik DVD-ROM'lar ile CD-ROM'lar arasındaki fiyat farkı her geçen gün azalıyor.



Nasıl tercih Yapmalı

Bir DVD-ROM seçerken dikkat etmeniz gereken ilk faktör elbette ki performansı. DVD-ROM'ların performansını iki ayrı kategoride incelemek gerekir: CD-ROM'lar ve DVD-ROM'lardaki performansı. Bu iki kategorideki performansı da erişim süresi ve okuma hızı olarak ayrı ayrı değerlendirmeliyiz.

Her DVD-ROM sürücünün CD-ROM ve DVD-ROM okumadaki performansları ayrı ayrı değişir. Bir DVD-ROM sürücü DVD-ROM'ları çok yüksek hızla okurken CD-ROM'lar konusunda başarısız olabilir. Peki hangisine daha fazla ağırlık vermeliyiz, DVD-ROM okuma hızına mı yoksa CD-ROM okuma hızına mı? Elbette bu sizin kullanım alışkanlıklarınıza göre değişir. Ama genelde CD-ROM performansı daha önemlidir. DVD-ROM'ların en yaygın olarak kullanıldığı filmlerde okuma hızı çok fazla anlam ifade etmez. Çünkü piyasadaki her DVD-ROM sürücü sağlıklı olarak film oynatacak hıza sahip. Üstelik CD-ROM'ları DVD-ROM'lardan kat kat daha fazla kullanıyoruz.

İkinci konu olan erişim süresi ve okuma hızında karar vermek daha zor. Erişim hızı bir dosyanın okunması gerektiğinde sürücünün bu dosyayı bulup okumaya başlayana kadar geçen süredir. Yani sürücünüz bir dosyayı okuma emri aldığında bu işe ne kadar sürede başlayacağını erişim hızı, başladıktan sonra ise ne kadar sürede bitireceğini okuma hızı belirler. Sonuç olarak okunacak dosya küçük bir dosyaysa DVD-ROM sürücünün performansını erişim hızı belirler ama dosya büyükse hızı belirleyen okuma hızıdır. Bu yüzden erişim hızı ile okuma hızı arasındaki denge üzerine pek çok tartışma yapılabilir. Benim şahsi fikrim okuma hızının daha önemli olduğu. Çünkü bu özellikle büyük programların kurulumu, CD'den MP3 dinleme, oyunlarda çıkan ara videolar gibi sistemin en çok zorlanabileceği noktalardaki performansı artırır. Eğer okunacak dosya küçükse zaten bir saniye içinde okunup gidecektir ve sadece bir sürü mini mini dosya okunacağı zaman performans düşecektir.

Elbette performansın dışında üretim kalitesi, beraberinde gelenler ve fiyat gibi önemli pek çok kıstas var. Ama bunları değerlendirmek size kalıyor. DVD-ROM sürücüleri bir tabloya sıkıştırmak yerine hepsine ayrı ayrı yer verdik. Karşılaştırma yapmanızı kolaylaştırmak için de her skorun yanına köşeli parantez içinde 10 DVD-ROM sürücünün skorları içinde bu skorun kaçıncı olduğunu yazık. Böylece her ürünün her skorda kaçıncı olduğunu görebileceksiniz. Ayrıca her DVD-ROM sürücünün beraberinde gelen DOS sürücü disketi, audio kablosu, vida ve kullanım klavuzunu kutu içeriğinde ayrıca belirtmedik. ■ ■ ■

Acer 16X/40X

Model	DVP 1640A
DVD PERFROMANSI	
Ortalama Okuma	13577kps [3]
Rastgele Erişim	111ms [4]
CD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	3014kps [6]
Rasgele Erişim	76ms [3]
Kutu içeriği	Power DVD, Türkçe Kullanım Klavuzu
İthalat	İhlas Acer
Telefon	(0216) 233 30 30
Fiyat	99$ [8]



Testimizdeki en başarılı DVD-ROM sürücülerden biri olan DVP 1640A DVD ortalama okuma Hızı ve CD rasgele erişim konusunda oldukça başarılı. Kullanma kılavuzunun aynı zamanda Türkçe olması da ona artı puan kazandırıyor. Ancak benzer özelliklere sahip olan kardeşi olarak adlandırabileceğimiz Aopen DVD 1640 PRO karşısında performans olarak zayıf kalıyor. Bence DVD 1640 PRO'ya tercih edilebilmesi için tek sebep Türkçe kılavuz.

LEVEL HIT

Aopen 12X/40X

Model	DVD 1240
DVD PERFROMANSI	
Ortalama Okuma	12399kps [4]
Rastgele Erişim	117ms [7]
CD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	4514kps [3]
Rasgele Erişim	77ms [5]
Kutu içeriği	Power DVD
İthalat	İhlas Acer
Telefon	(0216) 233 30 30
Fiyat	75$ [2]



Elimizdeki 10 DVD-ROM sürücü içinde performans ile ekonomiyi en iyi birleştiren ürün DVD 1240 oldu. Okuma hızı konusunda tüm diğer 12X sürücüleri geçen DVD 1240 nerdeyse 16X sürücüleri bile zorluyor. DVD rasgele erişim hızında biraz vasat kalsa da diğer tüm konularda çok başarılı. DVD 1240'yi ideal DVD-ROM sürücü olarak adlandırabiliriz.

LEVEL HIT

Aopen 16X/40X



Model	DVD 1640 PRO
DVD PERFROMANSI	
Ortalama Okuma	13651kps [2]
Rastgele Erişim	125ms [8]
CD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	4631kps [2]
Rasgele Erişim	76ms [3]
Kutu içeriği	Power DVD
İthalat	İhlas Acer
Telefon	(0216) 233 30 30
Fiyat	99$ [8]

Aopen testteki iki modeliylede göz doldurdu ve Level HIT'i haketti. 1640 PRO testteki en performanslı ikinci DVD-ROM sürücü. DVD rasgele erişim dışında her konuda çok hızlı. Özellikle ortalama okuma hızı konusunda hem CD hem de DVD'de kendini fazlasıyla ispatladı. Çekmece yerine Slot-in sistemi kullanılan 1640 PRO üst seviye üç sürücümüz içinde en makul olanı.

Asus 12X/40X



Model	DVD E612
DVD PERFROMANSI	
Ortalama Okuma	7982kps [8]
Rastgele Erişim	114ms [5]
CD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	2921kps [8]
Rasgele Erişim	101ms [8]
Kutu içeriği	AsusDVD 2000
İthalat	Çizgi, Boğaziçi
Telefon	(0212) 356 70 70
	(0212) 217 29 29
Fiyat	80$ [6]

Hemen her konuda vasatın altına çıkmayan DVD E612'i açıkçası pek beğenmedik. Özellikle CD ortalama okuma hızı konusunda DVD E612 oldukça başarısız ve bu çok büyük bir handikap. Bunun yanı sıra cihaz çalışırken çok fazla gürültü çıkarıyor ve CD'leri görmesi çok fazla zaman alıyor.

Creative 12X/40X



Model	DVD 1241E
DVD PERFROMANSI	
Ortalama Okuma	8137kps [7]
Rastgele Erişim	114ms [5]
CD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	2832kps [9]
Rasgele Erişim	134ms [9]
Kutu içeriği	IDE kablosu,
	MediaRing Talk,
	Lava!
İthalat	Empa, Multimedya
Telefon	(0212) 599 30 50
	(0212) 216 45 68
Fiyat	83$ [7]

DVD'ler konusunda ortalama bir performans veren Creative DVD 1241E CD-ROM okuma konusunda testteki en kötü skoru verdi. Beraberinde IDE kablosu gelen tek DVD-ROM sürücü olan DVD 1241E'nin yanında ayrıca bir program CD'si geliyor. Ne yazık ki bu CD'nin içinde DVD film izlemenize yarayan bir program yok.

Hitachi 12X/40X



Model	GD 7500
DVD PERFROMANSI	
Ortalama Okuma	8599kps [6]
Rastgele Erişim	142ms [9]
CD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	3971kps [4]
Rasgele Erişim	180ms [10]
Kutu içeriği	
İthalat	Ölçsan
Telefon	(0212) 229 60 65
Fiyat	69$ [1]

Ortalama okuma hızı olarak oldukça iyi skorlar veren GD 7500 ne yazık ki erişim süresi konusunda testin sonuncusu oldu. Okuma hızının erişim süresinden daha önemli olduğunu söylemiştim. Ancak Bu kadar düşük erişim hızını kastetmemiştim. GD 7500'ün en önemli artısı ise ekonomik DVD-ROM sürücü olması. Fiyatı neredeyse bir CD-ROM sürücü fiyatı ile aynı.

LG 12X/40X



Model	DRD 8120B
DVD PERFROMANSI	
Ortalama Okuma	9531kps [5]
Rastgele Erişim	98ms [2]
CD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	2693kps [10]
Rasgele Erişim	66ms [1]
Kutu içeriği	Power DVD
İthalat	Ufotek
Telefon	(0212) 274 56 50
Fiyat	79$ [4]

LG DRD 8120B az önce GD 7500 için söylediklerimizin tam tersine sahip. Ortalamanın üzerinde DVD okuma hızına sahip olmasına rağmen DRD 8120B'nin CD ortalama okuma hızı testte sonuncu oldu. Halbuki tercih yaparken en çok dikkat etmemiz gereken özellik bu. Buna karşın DRD 8120B DVD rasgele erişim hızında ikinci ve CD rasgele erişim hızında açık farkla birinci oldu. Kısacası DRD 8120B dataya çok hızlı erişiyor ama aynı hızda okuyamıyor.

LEVEL HIT

Pioneer 16X/40X



Model	DVD 105SZ
DVD PERFROMANSI	
Ortalama Okuma	14724kps [1]
Rastgele Erişim	88ms [1]
CD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	4646kps [1]
Rasgele Erişim	75ms [2]
Kutu içeriği	Elsa Movie,
	Baldur's Gate DVD,
	X-Files DVD
İthalat	Multimedya, SKY
Telefon	(0212) 216 45 68
	(0212) 225 68 08
Fiyat	146$ [10]

Geldik testimizin performans birincisine. Dört kriterimizden üçünde birinci ve sadece birinde ikinci olan DVD 105SZ tam anlamıyla rakiplerini ezdi geçti. Ama bunu sadece performansıyla değil fiyatıyla da yaptı. Çünkü DVD 105SZ pek çok rakibinin nerdeyse iki katı fiyata sahip. Ama DVD 105SZ'nin fiyatını değerlendirirken beraberinde 2 tane tam sürüm DVD oyun geldiğini unutmayın. Bu oyunlar biraz eskimiş olsalar da 60$ değerindeler.

Samsung 12X/40X



Model	Master-12E
DVD PERFROMANSI	
Ortalama Okuma	6102kps [10]
Rastgele Erişim	171ms [10]
CD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	2928kps [7]
Rasgele Erişim	92ms [7]
Kutu içeriği	
İthalat	Ufotek
Telefon	(0212) 274 56 60
Fiyat	78$ [3]

Samsung'un DVD Master-12E modeli bizi hayal kırıklığına uğrattı. DVD'lerde hem ortalama okuma hızı hem de rasgele erişim süresinde sonuncu olan Master-12E aynı zamanda gürültülü çalışan bir sürücü. Üstelik zaman zaman minimum hızda sabitlenip bütün DVD'yi minimum hızda okumak gibi bir adeti var. Tartışmasız testimizin en başarısız sürücüsü.

Sony 12X/40X



Model	DDU1211
DVD PERFROMANSI	
Ortalama Okuma	7803kps [9]
Rastgele Erişim	109ms [3]
CD PERFORMANSI	
Ortalama Okuma	3573kps [5]
Rasgele Erişim	85ms [6]
Kutu içeriği	IDE kablosu,
	DVD yazılımı
İthalat	Empa, Pampa
Telefon	(0212) 599 30 50
Fiyat	79$ [4]

Sony DDU1211 testimizin ortalama sürücülerinden biri. DVD ortalama hızı konusunda zayıf kalan DDU1211 bunu erişim süresi ile kapıyor. CD okuma ve erişim hızlarında da DDU1211 tam ortada yer aldı. DDU1211'in diğerlerinden üstün olduğu yan makul fiyatı ve beraberinde gelenler. Ancak Sony DDU1211'in performans dopingine ihtiyacı olduğu açık.

BIOS ve Sürücü Güncellemek!

Herkes eninde sonunda bir gün sürücülerini veya BIOS'unu güncellemek zorunda kalır. İşte size bu işi kolayca halletmek için bilmeniz gerekenler.

Sürücü ve BIOS güncellemeleri iki sebepten yapılır. Ya mevcut sürücü veya BIOS'da bir sorun vardır ya da daha yeni bir sürücü veya BIOS'a geçmek istiyorsunuzdur. Daha yeni bir sürücü ve BIOS kullanmak hem bilgisayarınızın performansını arttırır hem de daha önceden karşılaştığınız sorunları giderebilir.

Adı anıldığında işin başındaki kullanıcılar için korkutucu da gelse BIOS veya sürücü güncellemeleri nasıl yapacağını bilen biri için çocuk oyuncağıdır. Zaten bütün işlemin 3-4 dakika sürdüğünü fark edeceksiniz. Güncelle de, yeni sürücüyü göster, restart hop bitti işte. İnanın gözüm kapalı yaparım. BIOS ve sürücü güncellemelerinde ki en büyük tehlike budur: işlemin aslında çok basit olması. Pek çok kullanıcı bir iki kere sürücü güncelleyip bunun ne kadar kolay olduğunu görünce her canı sıkıldığında sürücü güncellemeye başlar. Ama sürücü güncellemenin başta gözükmeyen çok zor bir yanı daha vardır: Sorun çıktığında her şeyi eski haline getirebilmek. Mesela anakartınızın Inf update'ini yaptınız. Daha sonra bilgisayarı açmaya çalıştınız ama Windows açılmıyor. Veya ekran kartı sürücüsünü yüklediniz Windows açılırken kilitleniyor. Pek çok kullanıcı bu noktada kilitlenip kalır ve sonunda bilgisayarı kucakladığı gibi bir teknik servise taşır.

Sürücü güncellemenin başta gözükmeyen çok zor bir yanı daha vardır: Sorun çıktığında her şeyi eski haline getirebilmek.

Güncellemenin Altın Kuralları

Sürücü güncellemeleri konusunda unutmamanız gereken 5 altın kural vardır. Genel geçer bir şey değil aslında bunları ben uydurdum ama mutlaka aklınızın bir köşesinde bulunsun.

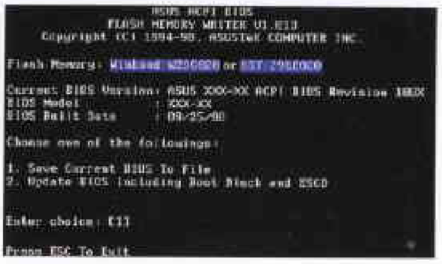
1- Doğru sürücü veya BIOS'a sahip olduğunuzdan emin olun. Güncelleyeceğiniz yeni sürücü veya BIOS mutlaka sizin donanımınız için yapılmış olmalı. Sizinkine çok benzer başka bir marka veya model %95 çalışmayacaktır. Eğer kendi ürününüzün sürücüsünü bulamıyorsanız başka markalarınkini denemek yerine kullandığınız ürünün çipset üreticisinin hazırladığı generic sürücüleri veya Windows ile birlikte gelen genel sürücüleri kurun. Unutmayın ki her tür donanım için generic veya genel sürücü olmak zorunda değildir.

2- Yeni sürücü veya BIOS'u yüklemeden önce elinizde eskisinin bir kopyasının bulunduğundan emin olun. Çünkü bir sorun çıkması durumunda ilk yapacağınız hareket eski sürüme dönmek olacak. Ayrıca bir açılış disketini de hazırda bulundurmayı unutmayın.

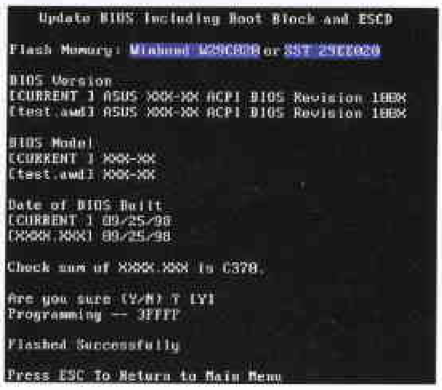
3- Farklı üreticilerin sürücü ve BIOS güncellemeleri için farklı yöntemleri olabilir. Bu yüzden sürücüyü yüklemeden önce kullanma kılavuzunun ilgili bölümünü dikkatlice okuyun veya üreticinin web sitesine gidip güncellemenin nasıl yapılacağına bakın.

4- Gereksiz yere sürücü güncellemeyin. Yani sadece bir sorun ile karşılaştığınızda veya yeni bir versiyon çıktığında güncellemeye gidin. "Dur bugün de şu 3 ay öncesinin sürücüsünü kullanayım, arkadaş şu versiyon daha iyi dedi onu bir yükleyeyim" gibi anlamsız düşünceler aklınızdan bile geçmesin. Çünkü mevcut Windows'larda sistemle ilgili yaptığınız her türlü hareket bir sonraki format zamanını yaklaştırır. Windows'da yaşadığınız sorunlar artar.

5- Bozuk olmayanı tamire kalkmayın. Bir donanım zaten tamamen sorunsuz çalışıyorsa boşu boşuna sürücü güncellemeyin. Bunun iki istisnası var. Birincisi donanımın ekran kartı, anakart gibi sürücü güncellemesi ile performans kazanabilir olması. Yani scanner, webcam gibi sürücü ile performans kazandıramayacağınız donanımlarda sürücü güncellemek gereksizdir. İkincisi istisna ise yeni sürücünün donanımınıza yeni özellikler getirmesi. Aksi takdirde sorunla karşılaşmadığınız sürece sürücü güncellemenize gerek yok. Çünkü pek çok sürücü güncellemesi daha öncekinde bulunan bug'ları gidermek için yapılır. Mesela bilmem ne marka anakartlarla bir uyumsuzluk söz konusudur. Ama sizin anakartınız bu marka değilse yeni sürücü size hiç bir şey getirmeyecektir. Kısacası bir sürücüyü yüklemeden önce eski versiyonla arasında ne gibi farklar olduğuna bakıp güncellemeye değip değmeyeceğine karar verin.



BIOS programlama aracının ana menüsü



Programlama işlemi sona erdiğinde Flashed Successfully mesajı alacaksınız.

Ya Sorun Çıkarsa

Elbette ki sorun çıkacaktır. Bilgisayarı yeterince uzun süredir kullanıyorsanız her an her yerde sorunla karşılaşabileceğinizin farkındasınızdır. Sorunları azaltmanın yolu dikkatli olmak ve ne yaptığını bilmekten geçer. Peki sorun çıkarsa ne yapacaksınız.

Öncelikle sakin olun. Bilgisayarda çıkan her sorun sizin için yeni bir şey öğrenme vesilesidir ve aslında çok yararlıdır. Pek çok kullanıcı sorun çıkınca sinirlenir veya panik olur. Doğal olarak bu işleri daha çok karıştırmalarına neden olur. Eğer

sinirli veya panık halinde iseniz bilgisayarın başından kalkın ve sakinleşmeden geri dönmeyin.

Daha önce söylediğim gibi bir sorun çıktığında ilk yapmanız gereken eski sürücüye dönmeye çalışmak olmalı. Yeni sürücüyü yüklediğiniz yöntemin aynısını tekrarlayarak eski sürücüyü kurun.

Eğer bilgisayar açılmıyorsa disket sürücü ile açmayı deneyin. BIOS güncellemeleri DOS'da yapıldığından Windows açılmıyorsa bile disket sürücü ile açarak sorunu giderebilirsiniz. Eğer bilgisayarınız hiç açılmıyorsa tek deneyebileceğiniz BIOS'u resetlemek. Bunun nasıl yapıldığını kullanma kılavuzunda bulabilirsiniz. Genelde bir jumper'ın yerini değiştirip bilgisayarın açma kapama düğmesine birkaç kere basarak yapılır. Bu sırada bilgisayar düğmeye basmanıza tepki vermeyecektir. Ama jumper'ı eski haline getirip tekrar bastığınızda bilgisayar açılacak ve BIOS resetlenmiş olacaktır.

Eğer sürücü güncellemesi yapıyorsanız DOS'dan açmanın size pek faydası olmayacaktır. Çünkü sürücüleri DOS'dan güncelleyemezsiniz. Bu durumda yapmanız gereken açılış sırasında sürekli F8'e basarak açılış menüsüne ulaşmak ve buradan güvenli kip'i (safe mode) seçerek bilgisayarı bu modda açmak. Güvenli Kip'de sistem ayarlarıyla oynama konusunda sınırlamalar vardır. Ama bunların ne zaman ne kadar olacağı kesin değildir. Burada en iyisi olan güvenli kipte açtıktan sonra Bilgisayarım ikonuna sağ tık yaparak özelliklere girin ve aygıt yöneticisi sekmesine gelin. Daha sonra sürücü güncellemesinde hata olan aygıtı seçip kaldır tuşuna tıklayın. Böylece bu donanım için yüklediğiniz sürücüyü kaldırmış olacaksınız ve bilgisayarı baştan açtığınızda Windows aygıtı bulup sizden sürücüsünü yüklemenizi isteyecek. Şimdi yeni sürücüyü yüklemeyi tekrar deneyebilir veya eski sürücüyü kurabilirsiniz.

Adım Adım Güncelleme

Eğer yükleyeceğiniz sürücü veya BIOS henüz elinizde değilse ilk yapmanız gereken sürücüyü bulmak. Yeni sürücüleri edinmenin en güvenli yolu üreticinin web sitesinden download etmektir. Eğer üreticinin sitesinin adresini bilmiyorsanız veya sitede sürücüleri bulamadıysanız endişelenmeyin. Hemen web sitemize yani www.level.com.tr adresinde girip solda ki menüden Download'a tıklayın ve açılan sayfadan sürücüleri tıklayın. Burada kategorilere ayrılmış şekilde belli başlı tüm Donanım üreticilerinin sürücülerini çekebileceğiniz sayfalarına linkler bulacaksınız. Üstelik bütün linklerle birlikte sürücüyü çekmek için yapmanız gerekenleri de açıkladık.

Sürücü Güncellemeleri

Sürücü güncellemeleri Windows üzerinde yapılır ve güncelleme sırasında sistem sizden Windows kurulum CD'sini isteyebilir. Bu yüzden Windows kurulum CD'sini sürekli el altında tutmakta fayda var.

Sürücüler kurulum metoduna göre ikiye ayrılır, kendi kurulumuna sahip olanlar ve sadece sürücü dosyası bulunanlar. Kendi kurulumu olan sürücüleri kurmanın her hangi bir programı kurmaktan farkı yoktur. Kurulum dosyasının üzerine iki kere tıklarsınız, çıkan diyalog kutularını geçersiniz. Sonunda program bilgisayarınızı restart eder ve yeni sürücünüz kurulmuş olur. Bu tip sürücüler kullanıcının işini kolaylaştırdığı için her geçen gün daha fazla yaygınlaşıyor.

Eğer elinizdeki sürücü kurulum tipinde değilse sürücüyü sizin kurmanız gerekiyor. Öncelikle sürücü .zip dosyası halindeyse bunu bir klasör içine açın. Daha sonra Bilgisayarım ikonuna sağ tık yapın ve özelliklere girin. Buradan Aygıt Yöneticisi sekmesine gelin ve sürücüsünü güncellemek istediğiniz aygıtı seçin. Daha sonra özellikler düğmesine basın ve sürücü sekmesine gelin. Bu pencerenin alt kısmındaki güncelle düğmesine basın. Şu andan itibaren sürücüyü güncelleyen arayüzdeyiz.

Burada iki seçeneğiniz var. Üstteki sürücüyü arama seçeneği ve altındaki sürücü listesini görüntüle seçeneği. Sürücü güncellemeyi her iki seçeneği kullanarak da yapabiliriz. Eğer birinci seçeneği seçip ileriyi tıklarsanız sisteme sürücünün yerini gösterdiğimiz pencereye gelirsiniz. Burada konum belirt dışındaki bütün seçenekleri kaldırın. Daha sonra "gözat"a tıklayıp sürücünün bulunduğu klasörde, sürücüyü sisteme tanıtmaya yarayan .inf uzantılı dosyayı seçip tamama tıklayın. Daha sonra sistem bilgisayarı resetleyene dek ileriye tıklayın. Eğer yükleme sırasında kopyalanacak dosyanın varolandan daha eski olduğunu söyleyen bir uyarı çıkarsa "hayır"a tıklayıp devam edin.



Sürücü güncellerken buradaki iki yoldan istediğinizi izleyebilirsiniz.

Eğer ikinci seçeneği seçerseniz Windows size sistemde varolan tüm sürücülerin bir listesini hazırlayacak. Bu pencerede Disketi Varı seçip yine aynı şekilde sürücünün bulunduğu klasördeki .inf uzantılı dosyayı bulun ve bilgisayar yeniden başlayana dek ileriye tıklayın.

BIOS Güncellemeleri

Tüm BIOS güncellemeleri DOS'da yapılmak zorundadır ve sürücülerde olduğu gibi bir sürü dosya yoktur. İhtiyacınız olan sadece .bin uzantılı BIOS güncelleme dosyası ve işlemi gerçekleştirmemizi sağlayan BIOS programlama aracıdır. Güncelleyeceğiniz dosya ile birlikte bu yardımcı programa da sahip olduğunuzdan emin olun. Ayrıca kullanma kılavuzu veya web sitesinden bu yardımcı programın nasıl kullanıldığını öğrenin.

BIOS güncellemenin en sağlıklı yolu bir açılış disketi hazırlayıp bunun içine BIOS güncelleme dosyası ve programlamayı sağlayan yardımcı aracı koymak. Daha sonra bilgisayarı bu açılış disketini kullanarak açın. Bundan sonra tek yapmanız gereken yardımcı araç vasıtasıyla yeni dosyayı eskisi ile değiştirmek. Genelde bu işlem sırasında eski dosyayı kaydetmek isteyip istemediğiniz sorulur. Bu basamağı sakın atlamayın ve eskibios.bin gibi bir isimle kaydedin. Bu arada kesinlikle Update işlemi sırasında bilgisayarı kapamayın veya resetlemeyin.

Her üreticinin geliştirdiği BIOS programlama aracı farklı çalışır ve her üreticinin BIOS programlama yazılımının nasıl çalıştığını anlatma şansım yok. Ancak size örnek olması için Asus'un programının kullanımını anlatacağım.

Asus'un BIOS programlama yazılımı aflash.exe'dir. Bu programı DOS'da çalıştırdığınızda size mevcut BIOS'un model ve versiyonunu söyler. Ana menüde iki seçenek vardır; eski BIOS'u kaydetme ve yeni BIOS'u yükleme. Öncelikle 1'e ve ardından enter'a basın. Size dosyayı hangi isimle ve nereye kaydetmek istediğinizi soracak. Buraya c:\bios\eskibios.bin gibi tam dizin adresi ve uzantısınıda dahil ettiğiniz bir dosya ismi girmeniz gerekiyor. İşlem bitince ESC'ye basarak ana menüye dönün.

Bu sefer önce 2'ye daha sonra Enter'a basın şimdi yükleyeceğiniz yeni dosyanın bulunduğu yeri ve ismini yazın. Mesela A:\bx3f1006.bin gibi. Daha sonra size sorulduğunda Y tuşuna basın ve programlamanın bitmesini bekleyin. Daha sonra iki kere ESC'ye basarak programdan çıkın ve bilgisayarı tamamen kapatıp daha sonra tekrar açın. ■ ■ ■

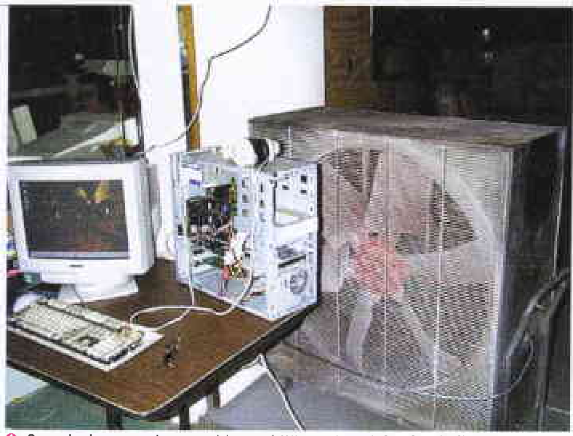
Tuğbek Ölek



teknik servis

Selam arkadaşlar. Gittikçe mektuplarla ilgilenme oranımız artıyor. Sanırım biraz daha memnunsunuzdur (Şu aralar Onur'un cevap yüzdesi daha yüksek- TÖ). Hem artık son zamanlarda çok da düzgün yazıyorsunuz maillerinizi. Böylece onları düzeltmek çok da zorlamıyor eskisi gibi. Yalnız sorularınızı cevaplarken eksik bilgi vermemeye lütfen dikkat edin. Özellikle size zor gelse de anakartınızın marka ve modelini yazmaya özen gösterin. Birçok sorunun anakartlarla uyumsuzluktan kaynaklandığını ve özellikle overclock sorularınızın bu konuyla alakalı olduğunu hatırlatırım. Önümüzdeki ay tekrar görüşmek üzere.

Onur Bayram



Overclock yapacaksanız elden geldiğince büyük bir fan kullanın.

Merhaba Tuğbek ve Onur,

Öncelikle başarılarınızın devamını dilerim. Teknik servis bölümü çok seviyorum ve bana yardım etmenizi istiyorum.

1. Bilgisayarımda Windows ME yüklü. Gayet iyi fakat bilgisayar uzun süre çalıştıktan sonra kapatırken mavi ekranda Windows koruma hatası diye bir ileti alıyorum. Bu sorun neden kaynaklanmaktadır açıklarsan sevinirim.

2. Derginizle verdiğiniz DirectX network'te hata veriyor bilgisayarı kilitliyor Direct Media Files ve driver bölümü ise hiç görünmüyor. DirectX beta mı yoksa orjinal sürüm mü?

3. Altı yeşil CD'ler sistemi kötü etkiler mi?

4. İşlemci olarak Athlon 1,3GHz'mi yoksa PentiumIV 1,5GHz'mi daha iyi?

5. Sistemimde 64MB RAM var. 128MB RAM eklettirmek istiyorum. Alırsam bilgisayarım hızlanır mı? Acaba bir hata verir mi?

6. Nvidia TNT2 M64 markalı bir ekran kartım var. Oyunları en son 1024x768, bazı oyunlarda ise 1152x948 oynayabiliyorum monitörüm 104B Philips bu ekran kartı daha yüksek çözünürlükleri desteklemiyor mu yoksa monitörden dolayı mı? Sorularımı cevaplarsanız çok sevinirim. Lütfen e-mail atmayı unutma.

Güneş Alemdar

Selam Güneş,

Hemen sana yardım ediyoruz. Çünkü sen teknik servis bölümünü çok seviyorsun. Biz de seni seviyoruz. Di mi Tuğbek?

1. Karşılaştığın sorun fi tarihinden beri Windows'la beraber gelen bir sorun. Yani ME ile ilgili değil. Sorununun Türkçe'si: Windows artık seni sevmiyor. Ama biz seviyoruz. Ve sana Windows'unun çöktüğünü, onu tekrar kurman gerektiğini söylüyoruz. Ya onun esiri olacaksın ve onu çok çalıştırmayacaksın ya da acımadan eski anıların üstüne bir sünger çekeceksin (Onur be sende potansiyel var. Roman yazmayı hiç düşündün mü?- TÖ).

2. Sorun dergimizle verdiğimiz DirectX'de değil. Çünkü DirectX bizim yaptığımız bir şey değil. Dünyanın her yerinde aynı DirectX kullanılıyor. Sorun tamamen senin makinandan kaynaklanıyor. Kurulum sırasında sorun çıkıyor veya zaten sorunlu olan bileşenlerin üstüne kurunca sorunlu yüklenmiş oluyor. Zaten makinenin durumu iyi değildi. Sen onu her ihtimale karşı temiz bir format işleminden geçir (Bugün paso asıp kesiyoruz. Hadi bakalım- TÖ).

3. CD'lerle ilgili ufak tefek bilgiler vereyim. Piyasada birçok kopya oyun ve film CD'si var. Bunların altına baktığınızda yüzde doksan ihtimalle yeşil renkle karşılaşırsınız. Yazılabilir CD'lerin kalitesi renginin koyuluğu ile doğru orantılıdır. Yeşilden maviye doğru koyulaşır. Piyasadaki en kaliteli CD'lerden TDK'ların altı oldukça koyu mavidir. Zaten aldığınız kopya CD'leri (ki almayın) ışığa tuttuğunuzda arkadakileri cam gibi görebilirsiniz. Bu da ne kadar kısa ömürlü olduğunu gösterir. Fakat bu CD'lerin sisteme herhangi bir zararı mümkün değil. Sonuçta CD çalışmaz ama makinenizin içine de akmaz. Esasında böyle demese miydim? Şimdi siz yarın onu da akıtırsınız...

4. Donanım tavsiyesi olarak almadığım bir soru. Athlon CPU'lar son dönemde Pentium'lara göre oldukça performanslı çalışıyor. Bu sistemleri test etme şansım olmadı. Ama Athlon belki de aradaki 200MHz'yi kapabilecek kadar iyi çalışıyor bile olabilir. Kaldı ki aradaki fiyat farkı ve o hızlarda 200MHz'cik fark kesinlikle Athlon'u daha öne çıkarıyor (Athlon hem performans bir yana fiyat olarak kat kat daha iyi- TÖ).

5. Hızlanır. Fakat aynı boyutlarda RAM kullanmak her zaman daha performanslıdır. Yani 2x64, 2x128 gibi. (64MB RAM'i olan herkes bir 64 daha alsın. Farkı gözlerinizle göreceksiniz- TÖ)

6. Sorun monitöründen de kaynaklanıyor ekran kartından da. Ama zaten o kartla 1024x768 çözünürlükte oyun oynayabilmen bile mucize! Nasıl yapıyorsun bunu?!? (Ekran kartın ne olursa olsun monitörün 1024x768 çözünürlüğün üzerine çıkmayacaktır. Muhtemelen bu çözünürlüğü seçtiğinde monitör kararıp bir mesaj veriyordur- TÖ)

Merhaba Tuğbek ve LEVEL halkı,

Benim ve birkaç arkadaşımın bir sorunu var. Bu sorunumuza bi çare bulabilirseniz ne mutlu bize. Bir süre önce 32MB Winfast GeForce 2 MX ekran kartı aldık. Ancak nedendir bilinmez, istediğimiz performansı alamıyoruz. Sonra ekran kartı ayarlarındaki bir menü gözümüze çarptı. Burada şu şekilde ayarlar var:

- Graphic Clock:175 Mhz

- Memory Clock: 166 Mhz

Bunlarla oynamaya korktuk çünkü ne olabileceğini tahmin edemedik. Bu ayarlar

yükseltilmeli mi? Yükseltilmeli ise tavsiyen nedir? Çünkü 300 MHz kadar çıkabiliyor. Eğer sorun bu değilse ne olabilir? Cevabın için şimdiden çok teşekkür ederiz. Herkese selamlar, sevgiler ve kolay gelsin... Sistem: PentiumII 400MHz, 192MB RAM, 20GB Quantum LM, 8X DVD-ROM, SB Live

Şimdi öncelikle istediğiniz performansı değil umduğunuz performansı alacaksınız. Burada kurallar böyle. MX şu sıralar piyasadaki iyi kartlardan biri ve bunun 3 katı para ödemek istemiyorsanız bunun performansı ile yetinmelisiniz. Diğer söylediğiniz sayılara gelince, onlar kartınızın hızını kapasitesinin üstüne çıkarabilmek için kullanılacak ayarlar. Bu işleme overclock deniyor. MX kartınız varsa bunu çok da fazla yukarılara çekmeniz mümkün değil. Fakat sınırlar makinaya göre de değişmekte. Bunun için her iki rakamı ayrı ayrı ve azar azar arttırıp çökmeyene kadar götürebilirsiniz. Her rakam arttırışınızda yüksek çözünürlüklü bir oyun açıp sorun olup olmadığına bakın. Çökme veya görüntüde bozulma gibi bir sorunlar karşılaşırsanız bir önceki stabil hıza dönersiniz. Bu işlem bir anda abartı hızlara çıkmayıp sakin sakin ilerlediğiniz sürece hiçbir tehlike içermez. Yine de kartınıza çok fazla yüklenmemeye özen gösterin.

Selamlar. Ben Level'ı 2000 senesinin başından beri takip etmekteyim. Derginiz gerçekten çok güzel. Size birkaç sorum olacak;

1. Windows XP'nin beta versiyonunu nerden indirdiniz? Internet'te birkaç illegal sitede var fakat oralardan indirmek istemiyorum. (BSA olayı..=)

2. Lan Party yapmayı düşünüyor musunuz? İyi olur aslında ;)

3. Bu soru size özel. Sanırım YİM olmuşsunuz. Kutlarım :) Fakat web sitenizdeki "Künye" bölümünde hala "Yayın Koordinatörü" olarak görünüyorsunuz. Her neyse, eğer siz YİM değil de, Sinan Abi YİM ise, lütfen bunu Sinan Abiye bildiriniz. Yazilarinizdaki "-ki" bağlaçlarını neden ayrı yazıyorsunuz? Bu konuyu Türkçe öğretmenimle beraber de konuştuk ve yanlış dedi. Mesela az önce "yazılarınızdaki" dedim ama siz "yazılarınızda ki" olarak yazıyorsunuz.)

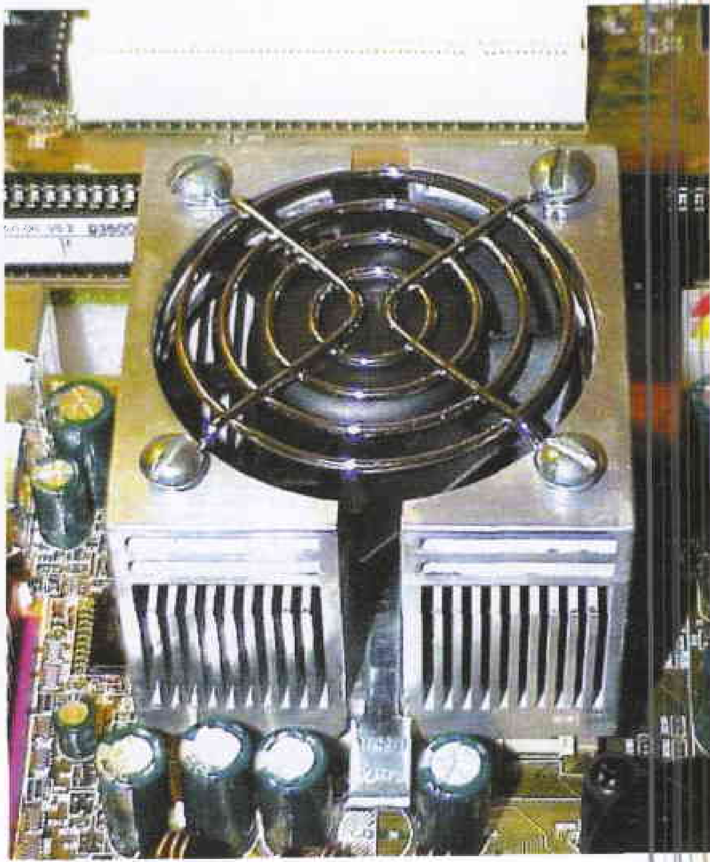
3. Benim konfigürasyonum i810 Chipset, 64RAM, Celeron 533, DirectX 7.0, OpenGL (son sürüm). Counter-Strike'ı OpenGL ile oynamaya çalıştığımda, server kuramıyorum. Oyun kurma penceresinin açılmasından 14 dakika sonra bir hata penceresi açılıyor ve o pencereyi kapatıyorum. Sonra oyundan çıkıyor. Nedeni nedir?

4. Internet Explorer 6.0 Beta yükledim. Fena değil fakat ara sıra hata veriyor. Yeni bir IE5.0 durumuyla mı karşı karşıyayız acaba?

5. Windows XP ne zaman çıkar?

6. Geçen gün kasadan ambulans sesi gibi sesler geldi. Ben de kapattım. Sonra yine açtım, yine çıktı. Ertesi gün açtığımda ise sorun yoktu. Sorunu nereden kaynaklanıyor olabilir? Fazla ısınmasından mı acaba? Sorularıma yanıt verirseniz çok sevinirim...

Bye&Smile, Skullo



Madem soru bu denli kişiye özel bizzat cevap vereyim. Keşke Onur burada olaydı da aralara not serpiştireydi.

1- Windows XP'yi Microsoft'tan indirdik. Telefon açıp bir tane istiyorsun sana güzel bir CD içinde yolluyorlar. Tabii bunun için bir dergide editör olman ve seni tanımaları gerekiyor.

2- Aslında böyle süper bir planımız var. Şöyle yazın güzel bir Ege veya Akdeniz sahilinde 3-4 günlük bir Oyun Kampı. Ama hem zor hem de masraflı. Belki bir gün olur.

3- Valla karambolde Gökhun, Sinan ve ben makamları değiştik. Kâra mı geçtik zarara mı artık bilmiyorum. Ama web sitesinde düzeltmemişiz demek ki. Bir saniye "Buraaakkk!!! Site'de künye değişiklik pozisyon 345-Z3, öncelik sırası delta5, erişim seviyesi epsilon, erişim kodu hgdtr-hedehodo. Bir zahmet güzelim, hadi". YİM'iz ya olacak o kadar havamız.

Şimdi gelelim -ki ve -da bağlaçlarının kullanımında, ayrı ve bitişik yazma konusuna. Öncelikle söylemek istiyorum ki benim imla kuralları konusunda bir sorunum yoktur. Zaten bana yolladığın mektup metni ile benim dergiye koyduğum arasındaki farklara bakacak olursan toplam 24 imla hatasını düzelttiğimi göreceksin. Ne yazık ki -ki ve -da bağlaçlarının ayrı ve bitişik yazılması bu konuda bir istisna oluşturuyor. Bunun hazin bir hikayesi var. Ben ilkokulda iken dilbilgisi dersinde öğretmenimiz -ki ve -da bağlaçlarını işliyordu. Ben ne zaman ayrı ne zaman bitişik yazılacaklarını sorunca şu cevabı verdi, "-ki ve -da'ları kullanırken anlamlarına bakacaksınız. Eğer dahi veya daha anlamına geliyorsa ayrı yazacaksın". Ben o gün bu gündür öğretmenimizin ne demek istediğini anlamaya çalışıyorum. Bu hain bağlaçları her kullandığımda durup dakikalarca tekrar ve tekrar bu bilinmezi sorguluyorum. Eğer bir gün çözebilirsem bu dilimizin nadide bağlaçlarını hakkı ile kullanabileceğim.

4- Internet Explorer 6.0 hem beta aşamasında olduğundan hem de aslen Windows XP için yapıldığından sorun çıkarıyor olmalı. Ben XP ve IE 6.0'ın ikisi de Beta olmasına rağmen hiçbir sorun yaşamıyorum.

5- www.windowsxp.com sitesine bakarsan tam olarak ne kadar kaldığını görebilirsin.

6- Isınma, ekran kartı gibi önemli bir parçanın yerinden oynamış olması ve daha bir çok sorundan dolayı bilgisayarın seni uyarmaya çalışmış olmalı. Verdiği mesajı kullanım kılavuzunda bulunması gereken tablo ile karşılaştırarak sorunu tespit edebilirsin. -TÖ ■ ■ ■

Evet arkadaşlar Teknik Servisin bir bölümünün daha sonuna geldik. Bu ay ben biraz fazla gevezelik yaptım galiba ama bir yandan Cem yılmaz dinlerken bir yandan soruların arasına not atmak insanın gevezelik potansiyelini arttırıyor. Mektuplarınızı tugbek@level.com.tr ve onur@level.com.tr'ye bekliyoruz.

Tuğbek Ölek

? ne izliyoruz ne dinliyoruz

albüm çıktı sıra konserde

İki ay önce Depeche Mode'un 30 Ekim'deki konserinden ve 14 Mayıs'ta çıkacak yeni albümünden bahsetmiştim. Albüm şu anda piyasada ve konsere daha bir hayli zaman var ama biletlerini bu ara almak gerekiyor. Bazı ticari kaygılar yüzünden biletler sadece 10 Mayıs-10 Haziran arası satışta. 28 veya 35 milyon gibi bir meblağ söz konusu (tabii bunlar saha içi biletleri için geçerli). Bu milyonlara konserin dışında konserden sonra gerçekleşecek ve Depeche Mode'un da katılacağı parti de dahil; yani o kadar paraya kesinlikle değer, hele 20 yıl beklediğimizi düşünürsek bir an bile tereddüt etmemeliyiz.





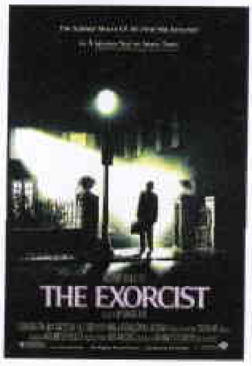
Birazda albümden bahsedelim. Exciter elime 3 Mayıs'ta geçti, yani dünyada çıkmasından yaklaşık iki hafta önce. Tabii ki Martin Gore bana bir kıyak yapmadı; bu önceliği bir üçüncü dünya ülkesi olmamıza borçluyuz diyebilirim. Moda civarındaki bir kill-senin önünde film bakıyordum ki bir de ne göreyim? Onlarca Exciter poşetlerin içinde duruyordu. Bir tanesini hemen kaptım ve evin yolunu tuttum. Bazıları MP3'ten yapıldığını söylüyor, olabilir tabii. Gerçi grubun web sitesinde parçaların sadece intro'ları var ama anlaşılan olay bir şekilde el altından yürümüş. Albümde 13 parça var, ikisi enstrümantel (kanunsuz versiyonunda 2 bonus track var, hatta birisi potpuri). Bir arkadaşım albüm için 'Black Celebration ve Violator'ın karışımına biraz Ultra eklenmiş' dedi. Bence de biraz öyle, Exciter önceki albümlerin hepsinden birer parça taşıyor. Hatta zaman zaman U2'nun Pop albümünü andırdığını bile söyleyebilirim. İlk dinleyişte ilgimi çeken parçalar 'Shine' ve 'Comatose'. Şu an albümden sadece 'Dream On'un klibi mevcut; Number 1'da falan yakalayabilirsiniz. Sanıyorum konsere kadar herkes Exciter'ı sindirmiş olur. Kaldı 163 gün, sıkın dişinizi!

bir kez daha şeytan...

Geçenlerde Emek sinemasında bir filme gitmiştim; filmden önce acayip tempolu, çığlık çığlığa, sinemanın Dolby Surround olaylarını sonuna kadar sömüren bir fragman gösterildi. Ben tam 'bu filmi bir yerden gözüm ısırıyor ama nerden?' diye düşünürken, fragmanın son bulmasıyla filmin 70'li yılların korku klasiği 'Şeytan'ın yeni versiyonu olduğunu anladım (aslında yanımdaki arkadaş söyledi). Aradan iki hafta geçmeden Şeytan gösterime girdi ve ben de yanımdaki arkadaşın ısrarlarıyla kendimi filmde buldum.

Şeytan'ın mazisi 28 yıl öncesine dayanıyor. Kısaca özetlemek gerekirse bir aktris olan Chris MacNeil 12 yaşındaki kızı Regan ile birlikte yaşamaktadır. Tekdüze ama mutlu sayılabilecek yaşamları bir süre sonra Regan'ın garip sesler duymaya ve anlaşılmaz sözler mırıldanmaya başlaması ile değişir. Kızının durumundan endişe duyan annesi doktorlara başvurarak her türlü tıbbi olayı dener ama sonuç olumsuzdur. Çünkü Regan bilindik bir hastalığa yakalanmamıştır; onun içine şeytan girmiştir. Durumu keşfeden Peder Karras 'şeytan çıkarma' konusunda isim yapmış Peder Merrin'den yardım ister ve gerilim tırmanmaya başlar...

Filmde şeytan temasına bazı psikolojik ve ahlaksal öğeler de yoğun bir şekilde eşlik ediyor (zaten 'Şeytan' gösterime girdiği muhafazakar dönem için oldukça radikal bir filmdi ve büyük yankılar koparmıştı). Örneğin şeytanın özellikle bu eve girmesinin altında aslında anne Chris'in ateist olması ve dul yaşamayı tercih etmesi yatıyor. Filmde Peder Karras'ı inancını sorgulayan bir din adamı olarak görüyoruz ama Peder Merrin dimdik ayakta ve şeytanla sonuna kadar mücadeleye etmeye hazır durumda. Şeytan'ı şu an pek geçerli olduğunu söyleyemeyeceğimiz bakış açısı dışında mekanik efektleriyle de bir hayli ilgi toplamıştı. Regan'ın yatakta ıstavrozla 'oynarken' başını 180 derece çevirmesi filmin en ünlü sahnelerinden biri. Bu yeni gösterim eskisinden 13 dakika daha uzun ve sesler tamamıyla dijitize edilmiş. Uzatma devresinde 'örümcek yürüyüşü' gibi filme konulmayan birkaç sahne yer alıyor. Şeytan'ın yeni bir numarası yok ama kesinlikle sinemada izlenmeyi hak ediyor. Kitabını okumak da bir alternatif tabii.





'ARA'DA KALMAK

Son günlerde fırsat buldukça takıldığım bir yerden bahsetmek istiyorum biraz. Mekanın ismi 'Ara'; açılalı iki ya da üç olmuş nezih bir kafe. Festival günlerinde bir arkadaşımın tavsiyesi üzerine buldum kendimi 'Ara'da ve o gün bugündür haftada bir kez uğrar oldum. Kafe tabii ki İstiklal'de; Yapı Kredi Kitapevi ile Galatasaray Postanesi'nin arasında yer alıyor. Havanın durumuna göre dışarıya masalar konarak o küçük ara sokak değerlendiriliyor; tipik bir Floransa kafesinin havasına bürünüyor. Beni bu mekana neyin bu kadar çektiğini sorarsanız, cevabım mekanın kendisi ve sinema olur herhalde (servisi yapan güzel garson kızlar da bir etken tabii). Sokağa açılıyor olması ve sade iç dekorasyonu Ara'yı benim için oldukça ferah bir mekan yapıyor. Sinema dememin sebebi ise takılan tipler ve kafenin küçük kitaplığı. Sıkça sinemaya giden biriyseniz, 10 dakika aralarda karşılaştığınız insanları Ara'da görmeniz mümkün.Sinemayla ilgilenenlerin dışında kafeyi fotoğraflar ve kitaplar dolduruyor. Kafeye ismini üst katta atölyesi bulunan Türk fotoğrafçılığının usta isimlerinden Ara Güler vermiş Kafe çok leziz de bir menüye sahip. Ben genelde filtre kahve içip kitapları karıştırmayı tercih ediyorum ama yemekleri de kesinlikle tavsiye edebilirim. Fiyatlar şimdilik ekonomik, öğrenci standartlarına uyacak cinsten. İki 'ara'da bir derede kaldınız mı hemen kendinizi buraya atın derim. →

neokuyoruzneyapıyoruz?

mamigeridönüyor!

Film festivalinden sonra 'Mumya Dönüyor' ile iki haftalık diyetimi bozmuş oldum. Vizyonda pek elle tutulur bir film olmadığı ve canım da biraz aksiyon çektiği için kendimi attım mumyanın kollarına. İlk filmi izlememiştim ama fena olmadığını duymuştum. Zaten bu tarz bir filme büyük beklentiler içinde gidilmemeli. Ben de öyle yaptığımı sanıyordum ama içimden galiba birazcık Indiana Jones kokan ve azıcık da mistik Mısır uygarlığına dokunan bir film geçiyormuş. Tabii bu cık-cık kaygılarım filmden çıkınca biraz daha olgunlaştı. Tam bir düşkırıklığı diyemem ama o 2.5 saati ve 3.5 milyonu daha iyi değerlendirebileceğim kesin.

Neyse, ilk filmi izleyenler maceraperest Rick ile ejiptolog Evy'nin kötü rahip Imhotep'e dersini verdiğini hatırlayacaktır. Aradan geçen on yılda bu



müthiş ikili evlenmiş, aşkları ilk meyvasını vermiş ve o meyva büyüyüp sekiz yaşında bir 'evde tek başına'ya dönüşmüş. Konumuz standart dünyayı kötülükten kurtarma. Kötülere karşı savaş bu sefer üç ayrı cephede veriliyor. Ruhunu Ölüler Tanrısı Anubis'e satan Akrep Kral ile onun yenilmez ordusuna hükmetmek isteyen İmhotep arasındaki savaşa Rick de dahil olunca şenlik başlıyor. Önceki hayatlarında Nefertiti (firavunun kızı) ve Anck-Su-Namum (rahibin yasak aşkı) olan Evy ve Meela saç saça, baş başa birbirine giriyor. Ve son olarak da bir tür cihat savaşçısı olan Medjahlar ile Anubis'in kumdan askerleri arasında görkemli bir çöl savaşı patlak veriyor. Biliyorum biraz karışık oldu ama olaylar gerçekten filmin sonunda sizi bu üçlemeyle karşı karşıya



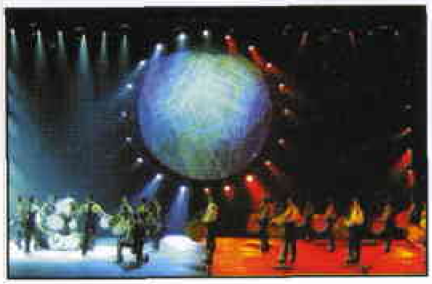
getiriyor.

Tabii İngiltere'den Mısır'a kadar uzanan bu macerayı görsel efektler yalnız bırakmıyor; hatta filmin hemen hemen tamamının dijital çekildiğini söyleyebilirim (tüm çekimler binlerce GB tutmuş olmalı). Bu anlamda 'Mumya Dönüyor'da ne ararsanız var. İmhotep'in ilk filmde kumla yaptığı gösteriyi bu sefer de suyla kasmışlar. Ayrıca filmin "hatun" dövüş sahnesi ve çölde geçen meydan savaşı da görülmeye değer (zeplin-gemiyi de unutmayalım!).

Tamam, bütün bunlara eyvallah ama filmi baştan sona efektlerle donatmak ve aksiyonun dibine vurmak yerine biraz daha mumyalardan ve lanetlerinden bahsedilebilirdi. Sanırım bu sefer sadece Amerikan izleyicisi hedef alınmış ve ortaya böyle bir eğlence anlayışı çıkmış. Açıkçası film boyunca kendimi bir an bile Eski Mısır'da hissetmedim. Tabii ki bir Indiana Jones beklemiyordum ama az da olsa Indy serisini matrak bir şekilde taklit eden bir film olabilirdi. Fate of Atlantis'in daha dedikodu aşamasında olduğunu düşünürsek en iyisi Disney'in Lost Atlantis'ini beklemek olacak.

saltınsofdıdens

Bu sıralar Maydonoz gösteri merkezi gerçekten olağanüstü bir olaya, Anadolu'nun bağrından kopup gelen bir şölene ev sahipliği yapıyor (artık biraz da yabancılar bizi izlesin, değil mi?). Tabii ki 'Sultans of the Dance'den bahsediyorum. Her şey "Biz neden anlatmayalım?" diye başlamış ve ortaya muhteşem bir tiyatral dans gösterisi çıkmış. Anadoluyu ve binlerce yıl üzerinde yaşayan insanların öyküsünü anlatıyor Sultans of the Dance. O kadar çok farklı dinden, dilden ve ırktan insanın Anadolu'da yaşamış olduğunu düşünürseniz, gösterinin içeriğinin ne kadar zengin olduğunu anlayabilirsiniz. Tabii böylesine nitelikli bir ürünün ortaya çıkması oldukça sıkı bir çalışma gerektirmiş. Önce gazetelere ilan verilmiş. Başvuran 750 kişiden 90 genç balerin ve halk dansçısı seçilmiş. İşin içine diyet uzmanları, modern ve oryantal dans hocaları, halk oyunu uzmanları ve Anadolu'nun müziğini iyi



bilen eğitmenler girmiş. Anadolu'nun efsanelerini Anadolu'nun diliyle canlandıran Sultans of the Dance özveriyle oluşturulmuş gerçekten bizden bir şeyler anlatıyor. İnsanın gavuristanda göğsünü gere gere bahsedebileceği türden bir çalışma. Sultans of the Dance'in başarısının altında Mustafa-Yılmaz Erdoğan kardeşlerin yaratıcılıkları yatıyor. Ben daha

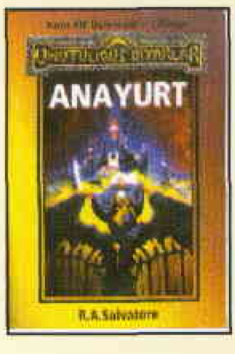


gösteriyi izlemedim ama en kısa zamanda gideceğim. Orada buluşmak üzere!

Güven Çatak | guven@level.com.tr

UNUTULMUŞ DİYARLAR

Kara Elf Üçlemesi 1.Kitap
Yazar: R.A. Salvatore
Arkabahçe Yayıncılık



Menzoberranzan... yeraltına itilmiş bir ırk olan Kara Elf'lerin yeraltındaki şehirlerinden biri. En önemli özelliği ise bir efsanenin Drizzt Do'urden'in doğumuna şahit olması. Drizzt R.A. Salvatore'nin fantezi dünyasına kavuşturduğu en etkileyici karakterdir. Uzun zamandır tüm dünyanın maceralarını okuduğu Drizzt'in hayatı anlatan bu ilk kitap şimdiye kadar Türkçe'mize çevrilmiş fantezi eserleri arasında belki de Yüzüklerin Efendisi ve Ejderha Mızrağı serilerinden sonraki en müthiş eser. Kitap Kara Elf'lerin yeraltındaki sosyal hayatlarının düzenini ve bu kaos düzeni içerisinde ki üstün yetenekli ve soylu bir Elf'in kendi ırkına tamamen ters ruh yapısı içerisinde kendi benliğini bularak tüm yetiştirilişine ve düzene karşı çıkışını anlatıyor. Sade anlatımı ve ayrıntıların çokluğuyla okuyucuyu boğmak yerine yalnızca gerekli olayların derinliğine giren yazar yarattığı kaotik düzeni o kadar güzel anlatıyor ki olanları aklınıza yerleştirmekte zorluk çekiyorsunuz. Doğru bir çeviri ile kitabı okumak bir kat daha zevkli oluyor. Ben kitabı bir gecede okuyup bitirdim ve tadı damağımda kaldı. Serinin devamını çok büyük bir sabırsızlıkla bekliyorum. Eğer fantezi romanlarını seviyorsanız bu kitabı kesinlikle kaçırmayın.



FRP

Sorularınız, cevaplarımız

Bu ay şöyle bir etrafa bakındık da, posta kutusunda mektup yanıtlamayan kimse kalmamış, millet artık kime hitap edeceğini şaşırır olmuş; donanım sayfalarında Onur'la Tuğbek de mektuplara karşılık veriyorlar her ay.. Dedik "Bizim başımız kel mi ?", "Haydi biz de mektuplarımızı dökelim ortaya!" Kıssadan hisse, haziran köşesinin yarısı bizim, yarısı sizin!

? Selam Batu & Gökhan (ilginç oldu) Vallahi derginizin ilk sayısına ve son sayısına bakıyorum da siz gene aynısınız önemli olan bu zaten, neyse sorularıma geçeyim: Ben FRP oyunu oynadım bilgisayarda baya bi şey öğrendim ama bu masaüstü FRP olayının o kadarda yanından geçtim hiç anlayamamıştım yani haberim yokmuş ilk gördüğümde fuarda biri diğerine sanki gizli gizli bişey anlatıyodu ve sıra vardı. Kartlar falan çıkmıştı onun tanıtımı vardı. Şimdi senin bu ayki sayınızdaki yazınla ilk kez anlamaya başladım.Hayır anlamadım çünkü çok üstü kapalı anlatmışsın (o dandik Counter oyunu yüzünden herhalde. He bu arada bence Opposing Force turnuvası yapın çünkü heyecan onda ve bizim gibi çok fazla fanatiği var asla Opforce'u bırakmayız.) sonra gittim Türkçe sitelere girdim FRP ile ilgili olarak baktım bu masaüstü FRP baya güzel bi şey. Esas sorular şimdi:

1-Ben bu Player's Handbook olmadan M.Frp oynayabilirmiyim?

2-Sonra ben Level atladığımda Mesela Level 5'im giderim başkasına 10 derim nasıl oluyor bunu açıklarsan sevinirim bayaa. Yani kayıtlar varsa nerede tutuluyor?

3-Mesela benim arkadaşlarımın hiçbiri M.frp oynamamış bilgileri de yok. ben kiminle oynayacam. Cafeler varmış herhalde, bunlar nerdedir? Ben bu arada İstanbul'dan katılıyorum. Mümkünse Avrupa yakasında? Soruyu anladın herhalde, cafelerin adresleri yada isimleri ?

4- Bu fantastik resimleri (güzel oldu) çizenlerin Çizerlerin yani internet siteleri adresleri var mı? var tabi verirsen sevinirim bayaa (DiTerlizzi hariç)

Yxunomei

Selam Yxunomei (1.Selam demenin nesi ilginç onu çözemedim?! 2.Eğer ilginçse Selam Yxunomei çok daha ilginç değil mi ?) Gökhan, bak değişmemişiz diyorlar. Çok teşekkür ederiz, biz de böyle kalmak için uğraşıp duruyoruz ama inan derginin ilk sayısında başımda bu kadar beyaz saçım yoktu (Şaka diil ha!). Masaüstü FRP'si deyince üstü kapalı anlatmak zorundayım, çünkü bu oyunun kural kitapları ortalama iki yüz üç yüz sayfa, bizim buradaki yer iki sayfa, o yüzden Counter'ın da pek bir suçu yok aslında! Opforce olayı zevk meselesidir, karışmayız, etmeyiz. Sorularına gelince:

1-M. FRP ile masaüstü FRP'yi kastediyorsun herhalde (Mektubunu görünce "M. Nedir?" diye soran çok oldu, o yüzden anlamazdan geliyoruz, çaktırmadan açıklamak için!). Player's Handbook, FRP'ye sıfırdan başlamak isteyenlerin ilk okumaları gereken kitap gardaş, bu nedenle çaren yok okuyacaksın. İngilizce olması belki biraz canını sıkabilir ama merak etme, başlangıçta biraz ağır aksak gitse de, diline alıştıktan sonra çok hızlı ilerlersin. Ama ortalıkta tecrübeli bir parti varsa onlar sana bazı temel bilgileri vererek oyuna katılmanı sağlayabilirler. Bana kalırsa öğrenmenin en iyi yolu çevrende oyunlarını seyredebileceğin ve sık sık sorularınla rahatsız edebileceğin bir grup oyuncunun bulunması.



2-Bu kaydı tutan senin oyun yöneticin ya da diğer adıyla DM'in. Eğer başka bir grupla oynayacaksan karakterini yeni grubun DM'ine tanıtmak durumundasın. DM'i kandırman elbette mümkün ama kuralları uygulayan o olduğu için bunu yapman anlamsız olacaktır. Diyelim sen karakterini 10. level olarak tanıttın, DM seni 5. level biliyorsa tüm zarları 5. level bir karaktere göre atacağı için otomatik olarak 5. level muamelesi göreceksin.

3-Avrupa yakasında Beşiktaş'ta Sihir ve Saklıkent cafeler, Anadolu yakasında ise Kayıp cafe var (Başka atladığımız varsa kusurumuza bakmasınlar). Gidip panoları takip edersen kendine bir grup bulman zor olmayacaktır (Yalnız arkadaşlarının ➔

suçu ne, sen kendine grup buluyosun, onlar yayan kalıyor?! Ha, dönüp onlara da anlatırım dersen o başka:))

4-Var tabii, olma mı? Örneğin Richard Kane Ferguson, Rebecca Guay (ki kendilerinin pek çok Magic kartının altında imzaları vardır.)Larry D. Elmore gibi. Bir arama motorundan adları gir, karşına birkaç site muhakkak çıkıyor zaten. Grup bulmakta sorunun olursa tekrar ara, sor belki eş, dost oyun oynatırsa size de bir yer ayarlanabilir. Haydi kal sağlıcakla !

Selam... Mart 2001 Level sayısında yazılarınızı okudum .. FRP ile ilgili bi kaç sorum olucak .. Player's Handbook, DM's Guide, Montrous Manual kitaplarını indirdim internetten. Player's Handbook'u okumuşluğum var biraz onun dışında da Diablo 1-2 ve de şu çıkan Yüzüklerin Efendisi falan gibi kitaplar kadar FRP bilgim var :) yani hiç yok!!

Önce şey sorucam ben... Neden elli bin tane zar var?? Hangi zar nerde kullanılıyo? Karakter yaratırken bazı zar kuralları varmış. Handbook İngilizce olduğundan tam anlayamadım. Onları da bi zahmet :))) thanx

-PEACE-

Şimdi sevgili peace kardeşim, nick'in peace ama burada yer darlığından yayınlayamadığım ikinci mektubunda "...bunu bi tehdit olarak algılama ama eğer o sorularımın yanıtını vermezsen..." gibi bir ifade var. İşte zar bu gibi durumlarda atılıyor. Ben mesela on ikilik zar attım, on bir ve aşağısı gelseydi inadına yanıt vermeyecek, on iki gelirse "Yapmış bir yanlış, bi daha olmaz herhalde!" deyip seni merakından arındıracaktım. Neyse ki şanslı günündeymişsin. İşte yanıtların, ama şansını çok da zorlama :)

FRP oynarken tıpkı gerçek hayata olduğu gibi sonsuza yakın olasılık karşına çıkıyor. Sonsuz yüzlü bir zar henüz yapılmadı ama zar adedinin ve çeşidinin çok olması, bu hesapların daha kolay yapılabilmesini sağlıyor. Örneğin bir savaşçı aynı hedefe eşit güçte iki saldırı yapsın, biri kılıç, diğeri ise sopayla. Kılıcın verdiği hasar için sekizlik zar kullanırken, sopanın hasarı dörtlük zar ile belirleniyor. Elbette şans faktörü her zaman mevcut (Sopayla dört üzerinden dört atarsın da kılıç için attığın zarda bir gelir!). Karakterleri yaratırken de özelliklerini 18 üzerinden belirliyorsun. Bunun için zar atabileceğin gibi toplam bir puanı dağıtma yöntemi de uygulanabilir. Kitapta bunun için pek çok farklı yöntem bulabilirsin, ama benim en çok hoşuma gideni özellikler için dört kez altılık zar attırmak. Her seferinde en küçük zarı dışarda bırakıp kalan üçünü topluyorsun. Bunun dışında oyunda zar atmak gereken milyonlarca durumla karşılaşabilirsin ama iyi bir DM, gerektiğinde oyuncuyu zarlarla boğmamasını da bilmeli, bazı durumlarda kendi inisiyatifini kullanabilmelidir. Sana iyi düşeşler !

Öncelikle su DL fragmanı ile uğraşan arkadaşları kutluyorum ve desteklemek istiyorum ama mali durumum el vermiyo. İsterlerse kendi lenslerimi veriyim:) Bu günlerde Baldur's Gate 1 oynuyorum ve bana daha uzun gibi geldi BG 2'den ve harita ve gidilecek yerler açısından daha iyi bence. Ama Fallout gibi sınırsız diil :((Bi de FRP kösesinde oyunla biraz da oynanışlara yer verin lütfen. Ya da ben karışmıyim size güveniyorum. Ya da bazı artifact ve büyüler ve BU COK ONEMLI: Online FRP durumu olursa haber verin. Ben burada kimse bulamıyorum Baldur's Gate 1'de Gnoll Stronghold videosunda bi sorun var ve bu yüzden en az ikisinin grubumda bulunmasını istediğim Edwin Minsc ve Dynheir(yanlıs yazdım galiba) gruba katılamıyorlar veya sabırsızlıktan düşman oluyorlar:((Bu çok önemli umarım çözümünü biliyorsundur. Bulursan LÜTFEN haber ver. İkincisi ben Thieves Guild isimli bi kitap aldım DL'de geçen İngilizce.Güzel hoş da Lance dünyasına n'oolmuş ??? Etrafta güvenliği Takhisis şövalyeleri sağlıyo ve belli ki ortam kararmış. Tanis ve diğerleri n'oldu?

Ekrem Alamer

Ekrem, gördüğün üzere yer açabilmek için iki mektubunu birleştirip tek mektup yaptım, birazcık da budadım. Ama merak etme yanıtlar için yer kaldı.

Şimdi, videodaki sorun ayrı, o adamlarının yıldızlarının barışmaması daha ayrı. Videoda sorun varsa ve oyun takılıyorsa, şu anda ne yazık ki hatırlamadığım bir yerlerden o video dosyasını açan komutu silecek ve yerine başka bir videonun adını yazacaksın. Böylece Gnoll Stronghold yerine örneğin açılış demosu çıkacak ama oyunun takılmasını engellemiş olacaksın. Diğer soruna gelince, Edwin ile diğer ikisi birbirlerini hiç çekemezler, çünkü yanlışım yoksa Dynheir ile Edwin'in zıt karakterli iki büyücü, Minsc'in ise Dynheir'ın uşağı olmaları gerekli. Sonuç olarak üçü beraber olamazlar, ya Edwin, ya diğerleri!

Bahsettiğin kitap, yani Crossroads: Thieves Guild bildiğime göre Dragonlance Fifth Age serisi içinde piyasaya sürüldü. Eğer Dragons of Summer Flame'i okumadıysan Dragonlance'deki değişikliklere alışman bir hayli zaman alacaktır. Sen yine de Crossroads'ın Fifth age olup olmadığını bir kontrol et! Sevgiler, selamlar diyoruz, online FRP projesi henüz yok, ama olursa haber veririz merak etmeyin !

(Not :Önerilerin güzel ama büyü ya da artifact açıklamak için henüz biraz erken diye düşünüyorum, özellikle de masa üstü FRP'si nedir soruları hala çok sık gelirken.. Ama ilerisi için uygun olabilir.)



Muhakkak FRP ile ilgili olmak zorunda değil kafanıza ne takılırsa yazabilirsiniz ! Yalnız ayın on beşinden sonra yolladığınız mektuplar doğrudan diğer aya sarkıyor. "Ne bu gecikme ?!" demeyin. Ben müsaadenizi isteyeyim, iki gündür uykusuzum ama yatmaya değil bu köşenin diğer yarısı Gökhan'ın grubunu dinlemeye gidiyorum (reklam yapıyorum sanmayın ondan habersiz yazdım!), gelecek ay beni buralarda göremezseniz "Kırk yılda bir sahneye çıktım, onda da uyudun!" diyen Gökhan'ın gazabına uğramış olabilirim, bilesiniz :)

Not : Sınavda herkese başarılar ! ■ ■ ■

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr

Bilgisayar oyunu nasıl yapılır?



Sık sık mektup, faks vs. gelir biz dergi editörlerine, "Baba kafamda süper fikir var, oyun nasıl yaparım?" diye...

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Tabii memlekette bu işin bir geçmişi, bir kültürü olmadığı için genç insanların bakıp örnek alabilecekleri pek fazla kişi ya da kuruluş mevcut değil. Biz dergi editörleri ise iyi kötü işin içinde sayılırız ve az çok bilgi sahibiyiz denebilir. O yüzden bu sayfada size bir bilgisayar oyununun nasıl yapıldığını basitçe anlatmak istiyorum. Böylece konu hakkındaki kısıtlı bilgimi sizinle paylaşmış olacağım. Ancak şunu hemen söyleyeyim ki, buradaki anlatım genel bir yaklaşımdır. Yani yarın mektup yazıp "Yanlış biliyorsun işte, RTS öyle yapılmaz, dümbük!" gibisinden yaklaşımlar sergilemeyin!

Neyse, öncelikle bir bilgisayar oyunu yapabilmek için, belirli konularda uzmanlaşmış olmanız gerekir. Bu konular programcılıktan senaristliğe kadar geniş bir yelpazeye yayılırlar. Hiç kimse tek başına bu kadar çok konuda uzmanlaşmış olamaz, ayrıca olsa bile her halü aynı zamanda tek başına yapıp bitiremez. Bu yüzden bir bilgisayar oyununu saçınıza ak düşmeden oynanabilir hale getirmek istiyorsanız, küçük bile olsa bir takım kurmanız gereklidir. Bu takımda en azından bir adet iyi programcı, bir adet çizimlerle uğraşacak ressam, iyi bir senaryo yazarı ve bir de hepsini denetleyen lider bulunmalıdır. Tabii bu işlerden biri ya da ikisini aynı kişinin yapması mümkündür. Ne var ki programcıların senaryodan, metin yazarlarının da programcılıktan hiç anlamadıkları çoğunlukla kanıtlanmış bir gerçektir (Cem? – BLX). İyi oyun yapmak ve ilgi çekmek için işinin ustası elemanlara ihtiyacınız olacaktır.



Bir oyundaki tek bir karakterin modellenmesi bile haftalar alan ve zor bir süreçtir.

Takımı kurarken dikkat etmeniz gereken bir nokta da üyelerin yeteneklerinin sınırlarıdır. Mesela bir programcı özellikle 3D konusunda korkunç başarılı olabilir, ama fizik kuralları ya da Network konusunda da yeterince bilgili midir? Ne yaptığını bilmeyen bir programcının elinde bir oyunun Multiplayer kısmı bambaşka bir kabus haline dönüşebilir. Öte yandan bitmap grafikli ve 2D bir RTS yapacaksanız, ressamınızın çizim kapasitesi ve hayalgücü apayrı bir önem kazanacak demektir. Peki ya senaristiniz dengeli ve ilgi çekici bir hikaye ortaya koyabilecek mi? Ya siz? Siz senarist + programcı + ressam üçgeninde dönüp duracak olan kavgalara hakim olabilecek ve projeyi ilerletebilecek kapasitede etkili bir lider misiniz? Bu kavgalar yaşanacaktır, çünkü programcı ressamın verdiği çizimleri yeterli bulmayacak, ya da senarist olaylar ekranda istediği gibi gelişmediği zaman programcının yeteneklerini acı biçimde sorgulayan cümleler kuracaktır. İşler kısa sürede kontrolden çıkabilir ve siz daha ağzınızı açamadan herkes kendi yoluna gidebilir.

Modern bir oyunda müzik ve ara sahneler de oldukça önemlidir tabii. İyi bir müzik için iyi bir müzisyene ihtiyacınız olacaktır, olayların özünü anlayıp, buna uygun müzikler yapabilecek birini bulmak kolay değildir. Ara sahnelerde ise set kurup aktör kiralayarak çekim yapmayı deneyebilirsiniz, ama en iyisi bilgisayar grafikleri kullanmaktır. Yine de bunları hazırlamak için bir eleman, donanım ve yazılım gerekecektir. Ayrıca bir de yönetmene ihtiyacınız olacak, ya da o işi becerebilecek bir takım üyesine. Çünkü gereksiz yerlerde kullanılan anlamsız ara sahneler bir oyunu öldürmenin en kolay yöntemlerinden biridir ve bunu ancak "yönetmen" önleyebilir. Bu arada, ara sahneler yüzünden de takım içinde birkaç ciddi kavga yaşanabileceğini belirtmeyi unutmayalım, sebepler yukarıdakilere benzer olacaktır.

Oyun yapmak için ille de programcı mı olmak lazım? Hayır ama yanında programcı yoksa oyunu taş tablet üzerine mi kazıyacaksın?

Oyun müziklerini nasıl yapabilirim? Bağlama olur, keman olur, sana kalmış. Sağdan soldan araklama yeter!

Ben strateji sevmiyorum! Sen de FPS yap o zaman. Fesuphanallah!

Baba bir şey daha sorabilir miyim? Nasıl oyun yaparım? Dalga mı geçiyorsun sen benle? Git!

> «Şu ana dek en iyi ihtimalle yüzbinlerce dolar harcadınız ve oyununuz bitmek üzere»

Ve tabii oyunun dengelenmesi, hatalardan arındırılması işi de var. Oyunun en başında birinci seviye bir karakterin karşısına ejderha çıkmamasını sağlamak, ya da ikinci seviye bir karakterin deliler gibi yıldırımlar yağdırmamasını sağlamak gerçekten önemlidir. Buna oyunun "dengelenmesi" denir ve bir oyunu daha ilk dakikada çöpe gitmekten kurtarır. Tabii program hatalarına da dikkat etmek gerekir. Bunun için yapılacak en iyi şey güvenilir bir grup oyuncu bulup, onların oyunu suyunu çıkarana dek oynamalarını sağlamaktır. Güvenilirlik önemlidir, yoksa siz daha Beta versiyonu üzerinde çalışırken oyununuz raflarda yerini almış olur, bilmem anlatabildim mi?

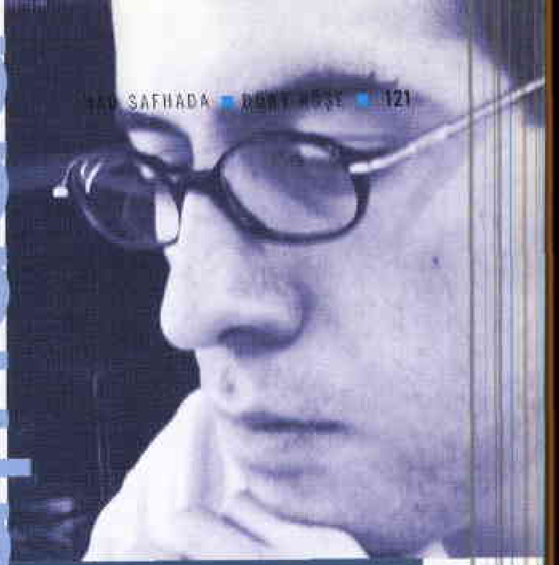
Ah evet, uzun ve acılı bir süreç. Şu ana dek en iyi ihtimalle yüzbinlerce dolar ve aylar harcadınız, ama oyununuz bitmek üzere. Ve üstelik çakılmadan 20 dakika çalışabiliyor, ya da test ekibinin kusmasına sebep olmuyor! Harika! Hmmm, peki bunu nasıl satacaksınız? O da bambaşka bir maceradır, bizi izlemeye devam edin! ■ ■ ■

Tam dört yıldır bitiremediler! Max Payne oyun yapımının ne kadar zor olduğunun en iyi örneği.



esinti

had safhada



Atari, Commodore, Amiga, 486, Pentium, 3Dfx, GeForce derken, bir de bakmışsınız ki bıçak gelip kemiğe dayanmış

Son bir aydır nostalji rüzgarları esiyor dergide. Artık yaşlandık da ondan mıdır bilemiyorum ama herkes bir yerden eline emulatör geçirip ilk bilgisayarında oynadığı oyunları yeniden oynamak peşinde. Ben Selçuk'la oturup eski Amiga zamanlarından dem vuruyorum. Ve son zamanlarda gelen oyunlar hakkında Tuğbek'in vardığı bir karar var: İki boyutlu grafik kullanan oyunlar, üç boyutlu olanlara nazaran çok daha güzel. Bu fikir belki bir yere kadar doğru olabilir, ama gerçekten üç boyutlu grafik kullanan oyunlar, hadi genelleme yapmayalım, yeni jenerasyon oyunlar bu kadar kayda değmeyecek şeyler mi? Bence değil. Bence problem yeni oyunlarda değil, eski oyuncularda.

Hasta mıyız yoksa?

Eskiden oyunları oynarken grafik namına sunulan, sekiz renk ve onbeş-yirmi pikselden fazla olmayan karakterlerdi. Oyunlarda atmosferden bahsetmek mümkün olmadığı için, hayal gücümüz kontrolü eline alır ve atmosfer açığını kapatırdı. Mesela, C64'te Commando veya Amstrad'da Ikari Warriors oynarken hayal gücümüz devreye girdiğinde, ekranda gördüğümüz kare kafalı bir cüce değil, dişlerinin arasında bıçağıyla koşturan gözüpek bir komando oluverirdi. Amiga'da Superfrog oynarken o yeşil kurbağacık, sadece yeşil bir sprite değil, gerçekten prens olmayı hakeden muzip ve gerçek bir kahramandı. Hayal gücü tuhaf, ama tatlı bir yanıdır insan doğasının. Tek bir renkten bir dünya, basit bir gölgeden ölümcül bir yaratık yaratabilir. Eski oyunlarda da bu sınırsız gücü kullanıyorduk farkında olmadan, işte bu nedenle "eski oyunların tadı hiçbir yeni oyunda yok" oyuncular arasında günümüzün en gözde sözü.

Şimdilerde ise bütün oyunlar "en gerçekçi benim" iddiasıyla çıkıyor. Oynadığımız karakterin poposundaki kıvrımlardan, çektiği acıya göre yüz ifadesinin değişmesine kadar her türlü yönünü görebiliyoruz. Oyunların geçtiği dünyalar ağaçları, hayvanları sesleri, güneş ışığıyla, içinde yaşadığımız dünyanın birer kopyası. Ama bu kadar gerçekçilik, hayal gücünün devreye girmesini önlüyor. Olmuyor, hayal edemeyince de, bir iki oyun yapımcısının bizler için tasarladığı dünyadaki, bizim için tasarladığı karakterin içinde sıkışıp kalıyoruz. İnanmıyoruz orada olduğumuza, o karakteri yönettiğimize.

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

Abi, ne biçim yazıydı bu? Utanmıyor musun?
Evet utanıyorum. Burada böyle aptal sorular sorma fikrini çıkarttığım için kendimden utanıyorum.

Peki ekonomik kri... ?? Sust! Kırarım kemiklerini, o iki kelimeyi yanyana tekrar etmek yasak demedim mi ben?

Bir dakika, burada soruları ben sorarım, anlaşıldı mı?
Nereden çıktı bu kural? Hem, sen de kimsin?

Hmm, işler sarpa sarıyor gibi. Hemen kaçalım: Çikolatalı mı, vanilyalı mı? Tabii ya, dondurma mevsimi geldi değil mi? Yaz geldi, güneş geldi, insanlara bir güzellik, bir mutluluk geldi, değil mi ya? Savulun.... (Çikolatalı)

> «Sadece eğleniyorsun dostum, **hepimiz gibi.**»

Hayır, sadece yaşlanıyoruz dostum...

Eskiden (yani bayağı eskiden) oyun dergilerindeki incelemeler bile basit ama tatlıydı. "Tek yapacağınız etrafta bol bol hoplayıp zıplamak. Oyunun grafikleri capcanlı, ve çok çekici. Oynarken o kadar eğlendim ki, yerimde duramadım" gibi sade inceleme cümleleri şimdilerde "Oyundaki karakterlerin el parmakları yapışık olduğundan hoş gözükmüyor. Ayrıca yorulduğunda adamımızın nefes nefes kalmaması da atlanmış bir detay" gibi her şeyin suyuna kadar incelendiği, rahatsız edici bir detay seviyesine gelmiş dayanmış durumda. Ama bu kadar detay, teknoloji, 3D, sanal gerçekçilik vs. vs. vs. derken oyunların en önemli yönünü es geçiyoruz: Eğlence.

Bırakın oyun oynarken hayal gücünüz çalışsın. Programcının sizin için hazırladığı kalıba sığmaya çalışmayın. Taşın. Oyun sizi alsın başka bir dünyaya götürsün. Günlük yaşamınızdaki sorunlardan, hayatın pisliğinden uzaklaşın ve ruhunuzu yeni bir macerayla dinlendirin. Ve saatler sonra Quit'e tıklayıp gerçek hayata döndüğünüzde hepimizin kendimize sorduğu o soruyu siz de sorun: Ne yapıyorum ben? Deli miyim?

Cevap: Hayır, sadece eğleniyorsun dostum. Hepimiz gibi. ■ ■ ■

Altı sene önce oynadığım Cannon Fodder, belki de Commandos 2 kadar eğlenceliydi. Hele o giriş müziği yok muydu. Aah ah, savaş bir daha hiç o kadar eğlenceli olmadı.



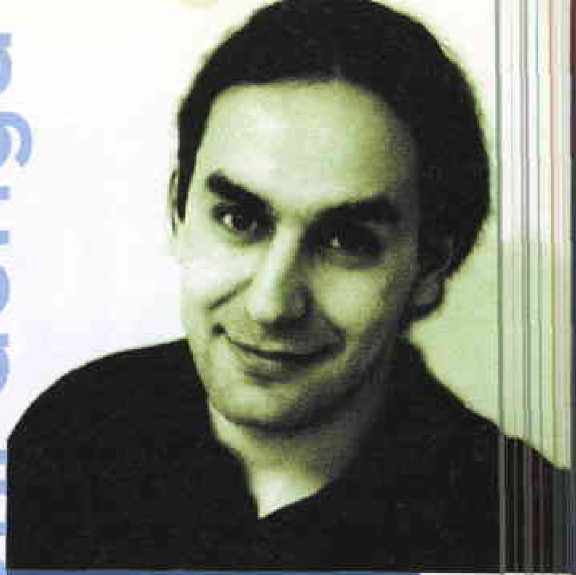
1996 → 2001



cesur yeni dünya

ikiboyutun muhteşemdönüşü

Uzun bir aradan sonra tekrar 2D oyunlara kavuştuk



Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Anlat bakalım nasıl düştün buralara? Her şey gazetede gördüğüm bir ilanla başladı. "Oyun dergisi için editör aranıyor" cümlesini görünce gazeteyi kaptığım gibi koştum editör oldum.

İyi görünmüyorsun hayatım. Nen var? Derginin bitmesine yakın böyle oluyoruz işte. Sandalyede uyumak öldürüyor adamı. Bu arada hayatım falan ne oluyoruz?

Konuşacaksın köpek! Söyle Nalan nerede? Valla kendisini tanımıyorum. Ama çok lazımsa bizim şurada bir Sinan var onu alabilirsiniz.

Size baba diyebilir miyim? Mümkünse hayır.

Son 10 sene içinde inanılmaz bir yol kat eden oyunlarda yaşanan en büyük gelişme kuşkusuz 3D grafiklerdi. Yeni oyun türlerinin gelişmesine, oyun tasarımcılarının önündeki engellerin bir bir kalkmasına yol açan üçüncü boyut kısa sürede oyunlar için bir "olmazsa olmaz" oldu. Oyun kutularına koca koca "Tamamen 3D grafikler" falan yazılması boşa değil. Ama iş bir noktadan sonra öylesine çığırından çıktı ki bir oyunun 2D olması kötü bir şeymiş sanki 3D'yi beceremeyenler 2D oyunlar yapıyormuş gibi bir hava doğdu. Tek tek bütün oyun geliştiricileri bu eski metodu bir yana bırakıp yeni oyunlarını 3D olarak tasarlamaya başladılar.

> «İki oyun **Diablo II** ve **Suddenstrike**, 2D grafiklerle harikalar yaratabileceğini kanıtladı. »

Ve 2D Dönüyor

İki oyun Diablo II ve Suddenstrike, 2D grafiklerle harikalar yaratabileceğini kanıtladı. Sadece iki başarılı 2D oyun istisna olarak görülebilirdi elbette. Ama şu an çok daha net görebiliyoruz ki bu aslında 2D oyunların yeniden doğuşunun bir habercisiydi.

Şimdi durup son iki ayın en iyi üç oyununun ne olduğunu düşünelim. Benim için cevap çok basit; Fallout Tactics, Desperados ve Tropico. Bu üç oyun da 2D ve bu üç oyun da inanılmaz güzellikte grafiklere sahip. Kısacası 2001 baharı açık olarak 2D oyunların geri dönüşüne ve hakimiyetine sahne oldu. Üstelik bu kadarla da kalmayacak. Ben bu satırları yazarken hala devam etmekte olan oyun dünyasının kalbi E3'te boy gösteren oyunlara göz atınca 2D oyunların ortalığı sallamaya devam edeceğini görebiliyoruz. Her şeyden önce Civilization 3 geliyor. İlkinden beri bizi hastalık derecesinde kendine bağlayan Heroes of Might and Magic'in dördüncüsü ve benzeri Disciples'ın ikincisi de yolda. Age of Empires serisi de 3D'ye geçti ama Anno 1503 ve Stronghold onun boşluğunu dolduracak güzellikte. Elbette Commandos 2'yi de unutmamalı. Command and Conquer'ı hala unutamayanlar Red War'a hasta olacak. Ayrıca 2D geleneğini hiç bırakmayan Sid Meier arıca SimGolf isimli yeni bir hastalık vesilesi ile uğraşıyor. Son olarak Sierra Arcanum ismindeki RPG'sinin son aşamalarına geldi. Kısacası 2001'in geriye kalan kısmında ve 2002'de de bol bol 2D oyun göreceğiz.

Başarının Sebebi

Peki ne oldu da uzun süre baş aşağı giden 2D oyunlar bir anda patladı? Bunun birinci sebebi bilgisayar donanımlarındaki gelişme. 2D oyunların performansını işlemci ve RAM gücü belirliyor. AMD ve Intel'in 1GHz için giriştikleri mücadele sonucu işlemci hızları da bir anda roket gibi fırladı ve aynı zamanda RAM fiyatları düştü. Böylece oyun geliştiricileri bilgisayarları daha fazla terleten oyunlar yapmaya cesaret etti. Bakar mısınız Fallout Tactics'in minimum sistem gereksinimi 500MHz işlemci ve 128MB RAM. Üstelik bu konfigürasyonda oyun sık sık takılıyor. Sağlıklı bir oynanış için 800MHz işlemci ve 256MB RAM gerekli.

Diğer bir gelişme ise, ilginç ama, 3D efektlerinin 2D oyunlara uyarlanması. 3D oyunlardaki grafikler poligon adını verdiğimiz üçgen parçalarından oluşur ve 3D ekran kartları bu poligonlara pek çok efekt uygulayabilirler. 2D oyunlar ise sprite'lardan oluşur. Çalışma mantıkları aynı çizgi filmler gibidir. Karakterlerin farklı hareketleri için onlarca ayrı çizimi yapılır ve bunlar üst üste geliştirildiğinde hareket ediyormuş gibi görülür. İşte bu çizimlerin ismi sprite'dır. 2D oyunlarda her karakterin yüzlerce sprite'ı vardır. Şimdi sprite'lara, poligonlara uygulanan efektler uygulanmaya başladı. Yine Fallout Tactics'de bunun en iyi örneklerinden birini anti-aliasing'i görüyoruz.

Ama tüm bunlar 3D'nin önlenemez çıkışının sonuna geldiği anlamına gelmiyor. 3D oyunlar tam gaz ilerliyor ve 2D oyunları strateji ve RPG'ye sıkıştırmış durumda. İzometrik perspektiften oynadığımız strateji ve RPG'leri 3D'ye çevirmek oyunun genel görünümündeki detayları azaltıyor. Çünkü küçük küçük bir çok obje ve karakteri hem 3D hem de detaylı olarak yapmak çok fazla poligon kullanımına ve dolayısıyla performansın çok fazla düşmesine yol açıyor. Ama 2D oyunlarda detayın performans ile bağlantısı yok. Düz teneke bir kutu ile pul pul derisi, boynuzları ve kanatlarıyla çok fazla detay içeren bir ejderhanın performans gereksinimi aynı. Kısacası 3D teknolojisi bir Diablo II'yi veya Fallout Tactics'i 3D yapabilecek kadar gelişmedi. Ve o seviyeye gelinene kadar biz daha pek çok 2D oyun oynama şansı bulacağız. ■ ■ ■

İşte Civilization III ve benim ilk Tropico Cumhuriyetlerimden biri.

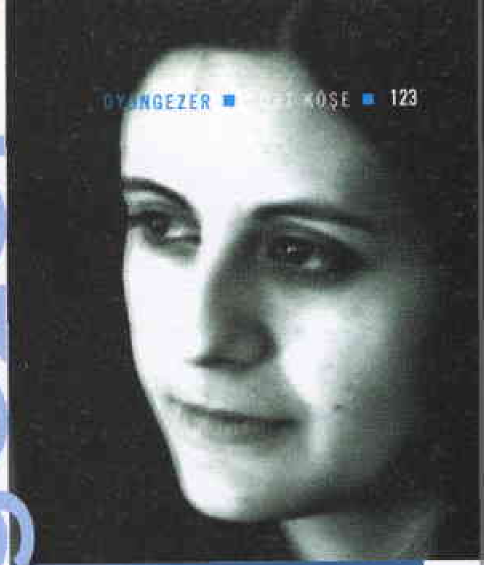




yağmurdan sonra

oyungezer

"Eylem sadece eylem, artık yazmayacağım!" demişti Pavese. Ben bir süre daha yazacağım sanırım



Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Sorular bölümünden memnun musun? Yani zorlanıyo musun bu kısma geldiğinde? Bilakis çok iyi oldu bu sorular, böylece yazının içinde unuttuğum "şefin tavsiyesi" mevzusunu buraya taşıyabiliyorum.

Kitap var mı bu aralar önerebileceğin? Olmasa bu soruyu sorar mıyım hiç. Yüzüncü Ad'ı (Amin Maalouf) okuyun derim. Gecikmiş bir tavsiye bu ama hala okumamış olanlarınız vardır muhakkak. "Gözyaşının bedeli tuzlu suyla ödenmez."

Arada uğranabilecek bir site önersen? www.efsaneler.com. Tam olarak arada sırada açıp "aa, evet ya, bunu ben de duymuştum" diyebileceğiniz türden. Neyse detaylar orda.

Ee, şefin tavsiyesi filan dedin, yemek de söyle bari bir tane? Söylemem mi, ee, şeey, söyleyemeyeceğim galiba, onun yerine bir kahve söylesem? Pardon ya, bu olmadı... Neyse işte.

Bu yıl, tuhaftır, serin bahar çabucak bırakıp gitmedi. Hala ellerim üşüyor, oradan biliyorum. Haziran yazısını yazarken rüzgara maruz kalmak hoş bir şey tabii...

Ayın olayı Civilization III. Oyunun E3'deki tanıtımından bize ulaşabilen birkaç screenshot, doğrudan Civ. hayranlarının tükürük bezlerini harekete geçirip ağız sulanması denen vakanın gerçekleşmesini sağlayan cinsten. Şahsen yaşadım, oradan biliyorum. Talihsiz bir haftasonu sabahı screenshot'ları gördükten sonra hemen ilk ve tek çare olan CivII'ye sarıldım ve sanırım ertesi sabaha doğru birama Civilization III'de böyle bir tehlike de yok, merak etmesin kimse...

Tekrardan Test of Time ve Call to Power hikayelerine dönüp "olmamış işte, olmamış işte" diye Hasbro'ya ve Electronic Arts'a dil çıkarmak, dalga geçmek istemiyorum. Bunu son bir yıldır bu köşede düzenli aralıklarla yaptım çünkü ama ufacık dokunmadan da geçmemek lazım. Ben başından beri söylüyordum da dinletememiştim, bu işi olsa olsa Sid yapardı zaten, diğerleri olsa olsa Civilization klonları ola-

«Yapabileceklerinin yerini hayallerle doldurmamalı insan. Biz sadece kuruyoruz. »

kaç kişi kollarımdan tutup, bilgisayarın başından ayırana kadar da oyundan ayrılamadım. Olayı tüm detaylarıyla anlatamıyorum, bilincimi kaybetmişim o arada çünkü. Her neyse, E3'e gidip oyunun yapımcılarıyla ve tonton amca Sid Meier'la konuşanların yazdıklarına bakılırsa oyun hala tüm zamanların en iyi oyunu. Üstelik teknolojinin nimetleriyle buluşunca daha da bir renklenmiş, hareketlenmiş. Gerçi ilk bakışta arayüzler aynen Alpha Centauri'yi anımsatıyor ama bunu bir olumsuzluk olarak algılamak haksızlık olur. Zira Alpha Centauri'de hiç de zorlanmamıştık, üstelik bu kez çok daha evcil, uysal menüler var gibi. Yani uzay atmosferini soğuk ve itici bulanlar Alpha Centauri'den irkmiş olabilirrak geçecek tarihe (ha ha, rahatladım).
Daha oyun çıkmadan haklı olduğumu bilmek ne güzel. Bu arada önceki versiyonlarda eksikliği en çok hissedilen şey, yani multiplayer seçeneği, CivIII'de olacakmış. En azından Firaxis bu yolda açıklamalar yaparken gayet rahat bir şekilde "hem LAN, hem internet, hem hotseat hem de e-mail üzerinden oynamaya imkan verecek bir Civilization yapıyoruz" diyor. Şimdilik hangisinin kaç kişiye kadar izin vereceği belli değil ama meşhur büyük harita, yedi uygarlık seçeneği hala duruyorsa yedi oyuncuya kadar internet desteği olmalı bence. Gerçi screenshot'larda azıcık "ne gerek vardı" dedirten bazı durumlarla da karşılaştım ama bu konuya girmeyeceğim, yarın bir gün (yani önümüzdeki ay filan) preview'unu yapmaya kalkarsak orada geniş geniş (ya da uzun uzun) dertleşiriz bu konu hakkında.



Yağmur

Sonra işte.... yağmur yağdı. Pencereye dayayıp kafasını, hiç de rol kesmeden damlalara bakmaya başladı. Sıradan bir Cuma gününde, sıradan bir öğle güneşinde, sıradan bir sahil köyünün denizine düşecek bir damlaya takılıp gitmekti kafasından geçen ama birkaç saniye sonra kapı çaldığında, Pavlov'un köpeği gibi şartlanmış bir şekilde kapıya giderken kafasındaki "gidilecek yer" çoktan kapıya kadar olan mesafeye kadar kısalmıştı. Zaten gitmedi. Nasılsa bir daha yağardı yağmur, bir daha hayal kurardı, bir daha kapı çalardı, bir daha unuturdu. İnsanı var eden hayalleridir diyen bir kısım görmüş geçirmiş tayfası ve büyük bir kısmı aslında sadece kulağa hoş geliyor diye bu fikri aynen benimseyen insanlar topluluğuna karşı aynı hayali her yağmurda kuran ama hayallere inandığı için asla gerçekleştirmeye yeltenmeyen birinin bu marazi hikayesi bana daha inandırıcı geliyor. Bir Cuma öğle sonrasını güneşten koruyan bulutlar arasına karışıp giden bu küçük hayal, sahibinin bile anımsamaya gerek duymadığı, hatta istese de anımsayamayacağı ayrıntılar arasında kaybolup gidecek. Daha önce bunu hiç istememiş gibi baştan kuracak aynı hayali benzer bir yağmurda, hayal kurmanın azıcık tatminine sığınacak, böyle avunacak, gerçeğin yerini düşünce parçalarıyla dolduracak... İstememiş olacak, hiç istemeyecek ve hiç yapmayacak.

Yapabileceklerinin yerini hayallerle doldurmamalı insan. Bu aralar en muzdarip olduğumuz dertlerden biri bu, hep birlikte kuruyoruz. Sonra yıkıyoruz, başka bir tane kuruyoruz, yetinmiyoruz, üstüne bir şeyler ekliyoruz, sonra işte yağmur bitiyor.. biz de durmaya devam ediyoruz. ■ ■ ■

inbox



İyi Günler bayanlar ve baylar, işte yeni bir sayı, işte yeni mektuplarınız, ve işte yine ben! Bu ay gelen mektuplardan biri özellikle ilginç, bu yüzden kesmeden yayınlıyoruz. Evet, işte görüşleriniz, sorularınız ve hiç esirgemeden verdiğimiz cevaplarımız...

Sevgili Level,

Öncelikle böyle hassas bir konuya değindiğiniz için teşekkür ederim. Derginizi her ay olduğu gibi bu ayda aldım vede KOPYA OYUN konusu ilgimi çekti okudum. Ardından çıktım vede Bağdat caddesinde kısa bir araştırma yaptım. 17 bilgisayarcı (dükkan) gezdim. Önceleri beni bu işle ilgili görevli biri zannedip çok korktular hatta tartaklamaya bile çalıştılar ama sonunda 1 tanesi hariç hepsini ikna ettim. Sonunda konuşmaya başladık edindiğim



Bu ayki inbox&outbox konuğumuz Alien vs Predator 2. Merhaba deyin, kaynaşın bakiim.

bilgileri aktarıyorum...

Günde ortalama 30 cd oyunu satabiliyorlarmış krizden sonra vede kanunun çıkmasından sonra bu oran 20'ye düşmüş. 1 Cd oyunu başına ortalama 1.500.000 kazanıyorlarmış Doların yükselmesinden sonra ise bu oran 1.000.000'a düşmüş. Yani günlük brüt karları 45.000.000'dan 20.000.000'a düşmüş. Ki bu dediğim yer İstanbul'un en sosyete en lüks en rahat satış yapabilecekleri yer.. Ama söyledeklerine göre müşteri potansiyelinin çoğu okul talebeleri yani parasını babası veya velileri tarafından karşılanan kişiler dediler.

Dükkanların nerdeyse hepsinde 2-3 tane orjinal oyun (KUTULU) bulunmaktaydı. Sordum "Bunları ne sıklıkla satabiliyorsunuz?" diye Cevap ise gülünçtü "Açıldığında koyduk hala duruyor"

Şimdi ben bir çocuk babası 700.000.000 brüt geliri olan Türkiye Cumhuriyetinde zengin statüde olan bir insanım. Derginizde belirttiğiniz gibi "Ne olurki ayda 1 veya 2 tane oyun alsın ama orjinal alsın" sözleri nasıl gerçekleştirebilirim? İşime arabayla gitsem benzin fiyatları litresi olmuş 1.050.000 otobüslen gitsem 2 vasıta ile gitsem 2 vasıta ile dönsem 2.000.000 günlük 40.000.000 aylık para eder. Ev kiram 150.000.000 geçim giderim doğalgaz elektrik telefon 50-60 milyon. Yemek giderim 200 milyon çocuğuma haftalık 10 milyon para verebiliyorum. Oda en fazla 2.5 - 5 milyon biriktirebiliyor. Evvelsi gün Capitol'e gittik orada bir oyun beğendi. Orjinal kutudaki oyunun fiyatı 49 dolardı... Şimdi soruyorum ayda iki oyun 40 dolardan kaç para eder? 80 dolar eder. Türk parası kazanıp dolar ile harcamak başka dünyanın hangi ülkesinde vardır?

Derginizde örnek vermişsiniz. Diğer ülkelerde bu oyunlar orjinal kopya yok? Diğer ülkelerden Amerika'da bir depo benzin 40 litre = 13 Dolar Türkiye'de 40 litre = 40 dolar. Türkiye ile diğer muhassır medeniyet sahibi rahata kavuşmuş ülkeleri bir tutarsanız sadece kopya ile tutmayın diğer yanlarınıda alın. Ben Amerikada okudum Masterımı orda yaptım. Orda Benzincide çalışırken aldığım maaş 900 dolardı. Pizzacıda garsonluk yaparken 1250 dolar maaş alıyordum. Oyun fiyatları ise 50 dolar ile 100 dolar arasında değişiyordu. Evimin kirası 70 dolar (havuzlu evler 100 dolar). Sonra kullanılmış bir araba alayım dedim ve aldım Honda civic marka 93 model bir arabayı 2500 dolara aldım. Burada kaç para soruyorum.. Ordaki KDV oranları burdaki gibi %17 mi(ki buda yetmedi bugünlerde 18'e çıkaracaklar)?

Gelelim esas konuya evet kopya oyun hırsızlıktır ama kopya oyunu bugün bu Türkiye'de kaldırmak en büyük hırsızlıktır bana göre... Esnaf kan ağlıyor sen bir iş haline gelmiş alan memnun satan memnun bir şeyi kaldırırsan onun elinden işini



Alien kolonisinin inşaasındaki katkılarımızdan dolayı duvarlara "LEVEL 1 NUMARA" "ÇOK YAŞA LEVEL" "ONUR KAÇ KİLO ÇEKİYODU?" gibi anlamlı sözler yazan alien'lara buradan teşekkür etmek istiyorum.

çalarsan haksızlık etmiş olursun. Eidos Electronic Arts. Microsft etc. hiçbiri Türkiye'den gelir gelmiyor diye batıp oyun çıkarmamazlık yapmaz. He demişsinizki Türkler oyun yapamıyor. Sonuna kadar savunurum Türklerin yaptığı oyunun kopyası olmamalı tabi bir oyuna 50 dolar istersen o zaman o oyunu bulamazsın..

Soruyorum size bir başka hırsızlık, MP3 hiç dinlemiyor musunuz? Hiç netten çekmediniz mi şarkıyı? Hepimiz bir yada bir dolu CD aldık tezgahlardan. Ee n'olacak peki İbrahimin Athenanın Muazzezin bu halii. Hele hele nolacak o Yılmaz Erdoğanın halii merak ediyorum. Yani Kapalı gişe oynayan bir filme çıktı dediki. "Benim filmimi cd yapmışlar dağıtıyorlar" Evet aldık ama seyredemedik görüntü köttü. Hmmm Napılabilir? Cevabı basit Film vizyona girer girdikten 1 hafta sonra yaparsın orjinal cdsini koyarsın etiketini 3.000.000 diye hem sineman iş yapar hemde orjinalini herkes alır. Ama 7 milyon dersen Tvlerin vermiş olduğu eski filmlere işte o zaman herkes tezgaha 2 milyona almaya koşar.

Lütfen eğri oturalım doğru konuşalım. Evet sizin arkanızdayım Orjinal oyunlar gelsin. Ama kimse çocuğuna 50 dolara oyun alamaz..

Lütfen bu konuda 20 yaşını aşmış insanları değil 7 yaşındaki çocukların ellerindeki paraları düşünerek En önemlisi TÜRKİYE'yi düşünerek davranın. İnsanlar eğlenceye (düşük gelirli ve orta gelirli tabi kaldıysa) açlar. Tek eğlencemiz olan ucuzca →

outbox

➔ film seyredebilmek ucuzca oyun oynayabilmek kalkarsa ne yedek parça alırız nede bilgisayar sektörü kalır nede derginizi okuyabilecek orta gelirli kitle. Tabi eğer bizi vede diğer düşük gelirlileri düşünüyorsanız. Biraz daha hassas olun. Microsoft bizim yüzümüzden batmaz....
Dikkate alırsanız Mailımı teşekkür ederim. Almazsanızda Türkiye nolacak işte der geçerim.. Okuduğunuz için Teşekkür ederim..

Merhaba,
Saptamalarınızda oldukça haklısınız. Ama bizim yapmaya çalıştığımız, Türkiye'de oyun üretecek yeteneğe ve imkana sahip insanlara bu işten ekmek yemelerini sağlayacak bir altyapı sağlamak. Hiçbir konuda dünya çapında rekabet gücümüz yok, bari oyun üretimi konusunda bir yerlere gelelim diye düşünüyorum. Çünkü bizim alanımız bu. Müzik, film gibi alanlarda da sürekli kopya-orijinal tartışmaları yaşanıyor, ama onlar bizim işimiz değil. Gönül isterdi ki Türkiye oyun, film, müzik gibi insanların temel ihtiyacı sayılabilecek "eğlenceler" lüks ihtiyaç sayılmasın. Gönül isterdi ki bu ülkedeki gelir dağılımı adil olsun, cebimizden çıkan vergilerin %80 devletimizin kasasından uçup gitmesin. Gönül isterdi ki bu ülke 5-10 milyar dolar için kendini dünya çapında dilenci durumuna düşürmesin. Ama olmamış, olmuyor, olamıyor. Bizim gücümüz sadece bilgisayar oyunları sektöründeki bazı yanlışları düzeltmeye yetiyor, doğru olanı, çoğunluğun tepkisini alacağımızı bildiğimiz halde, yazmaktan çekinmiyoruz.
Yerinde ve doğru tespitleriniz için sizi tebrik ediyorum. Keşke şu ülkedeki herkes sizin kadar araştırmacı, sizin kadar gerektiğinde hakkını savunup sesini yükseltebilecek cesarete ulaşmış olsa. O zaman çok şeyler değişik olurdu bu topraklarda. Sonuçta, değişim insanlardan başlar.
Sevgiler,

Sinan Akkol

O Gel seni şöyle bir bağrıma basayım. Oooh ne kadar özlemişim seni. Kusura bakma Özlem'ciğim lenslerimi unutmuşum, pek iyi göremiyorum.



Bu mektuba Sinan yanıt verdi ama ben de kendi görüşlerimi bildirmek istiyorum. Öncelikle bu satırları yazan kişiyi tebrik etmek istiyorum. Sevgili dostum, sizi tebrik ederim! Oğlunuzla oturup birlikte oyunlar oynadığınız, onunla ilgilendiğiniz ve bilgisayar oyunları konusunu "saçma çocuk oyuncakları" diye kestirip atmadığınız için yapıyorum bunu. Bu açıdan örnek bir baba olduğunuzu açık yüreklilikle ifade etmeme izin veriniz, keşke her baba evlatlarına sizin kadar vakit ayırsa...
Gelelim oyunlar konusuna, Amerika'da eğitim görmüş olmanıza rağmen, "Türkiye'de bir Türk" gibi düşünme alışkanlığından kurtulamadığınızı görüyorum maalesef. Bakın, bilgisayar denen nesne bu yüzyılı yöneten aygıt olacak, burası kesin. Ama donanım ve yazılım birbirinden ayrılmaz iki parçadır. Bilgisayarınızdan Windows'u kaldırın, ne demek istediğimi anlarsınız. Peki bir dükkandan, mesela yeni bir grafik kartı çalmak kanunsuz bir işse, neden aynı dükkandan herhangi bir yazılımı "çalmak" nispeten "hoşgörülebilir" bir davranış gibi geliyor insanlara? Ahlak anlayışımız ihtiyaçlarımız ve teknolojik gelişmeler karşısında eğilip bükülebilir mi? O zaman bilgisayarı olan yazılım çalabiliyorsa, neden bilgisayarı olmayan birinin sırf ihtiyaç duyduğu için bilgisayar çalmasına da izin vermeyelim?
Ama bunu bir kenara bırakalım, çünkü evet, herkes aslında biraz sahtekar, biraz düzenbaz, biraz eli uzundur bu dünyada, en iyiler bile. Burada asıl sorun uzun vadede BİZİM neler kaybedebileceğimiz. Doğru, belki 3-5 korsan oyun ya da program Microsoft'u batırmaz, belki kimseyi batırmaz. Ama bakın, biz ülke olarak hırsız damgası yedik bile! Ve birgün Microsoft masrafa değmeyeceğini düşünüp programlarının Türkçe versiyonlarını yapmayabilir, ve hatta kimse bizim için parmağını bile kımıldatmayabilir. Bu süreç koca bir memleket tamamen yalıtılmış, dışlanmış, terkedilmiş bir hâl alana dek sürecektir. Sonunda tüm dünya gitgide koca bir şehir halini alırken, korkarım bizler sadece hiçbirşey üretemeyen, sadece hırsızlıklarına mazeret uyduran çapulcular olarak tarihe geçeceğiz.
Evet, belki sözlerim biraz fazla acımasız. Ama bizler kendimizi hep tatlı ninnilerle uyutarak bugünlere gelmedik mi? Bir zamanlar tüm dünyada bize nefretle karışık bile olsa saygıyla bakarlardı, çünkü bizler mazeret değil, bahçe demirlerinden kasatura üreterek memleketimizi işgalcilerden temizlemiştik. Bugün ise bize sadece acıma ve biraz da tiksinmeyle bakıyorlar, çünkü onların gözünde kapılarını aşındıran sinir bozucu dilencilerden başka bir şey değiliz! Ve bunun tek sorumlusu da yine mazeretlerle ve yalanlarla her konuda ahmakça kendimizi kandırmaya devam eden bizleriz! Üzgünüm sevgili dostum, sizi bilmem ama, ben nefretle karışık saygı görmeyi diğerine tercih ederim. Çünkü diğeri tıpkı kor ateş yutmuşum gibi yüreğimi dağlıyor.
Hoşçakalın.

Slm LeVeL,
Öncelikle derginizin gün geçtikçe daha da geliştiğini ve dolayısıyla her ay bakalım bu sefer hangi sürprizle karşılaşacağım diye beklemekten mahvolduğumu söylemek istiyorum.Ve de hemen sorularıma geçiyorum:
Sual 1-Tam sürüm oyun vermeye devam edecek misiniz?
Sual 2-Ben bir Counter Strike delisiyim (VAH VAH!) Half Life'ı da çok sevmemden dolayı onun üzerine yapılan modların bir kısmına sahibim (FireArms vs..) Ama diğer modlara ulaşamıyorum. Internetten de download edilmiyor (?).Özellikle They Hunger, Front Line Forces, Gold Ice, Xmod, Wizard Wars, Vampire Slayer ve de Invasion 1955'i merak ediyorum.Uzun lafın kısası bu modları CD'nizde yer verir misiniz? (botları varsa onlarla birlikte). Artık çatlayacağım yav. Veya bir öneri tam sürüm oyun vereceğinize özel bir Half-Life mod CD'si verebilirsiniz?
Sual 3-Yeni bir Might&Magic oyunu yolda mı?
Sorularım bu kadar (ne de çoook) Mektubumu yayınlamasanız bile 2. sorudaki önerilerimi dikkate almanız ve başarılarınızın devamı dileğiyle...

Tunca "Alice" ERDEM

Sevgili Alice,

inbox





- Pa, pardon abi! Çok özür dilerim.
- Eh be güzelim oldu mu şimdi ya! Yardın attın ekstraterrestial bedeni, çıtır gevreğe çevirdin. Bir de kalkmış özür diyorsun, pardon diyorsun.

Nasılsın, iyi misin? Harikalar Diyarı'nda işler nasıl gidiyor? Doğrusu dergimizin oraya kadar geldiğinden haberim yoktu, ama öte yandan benim neden haberim var ki? Neyse, işte cevapların, bak bak ağla güzelim, gözlerinden öperim!

1- Tam sürüm oyun olayımız şu dönemde askıya alınmıştır. Nedenine gelince, bazı "zekai" arkadaşların sandığı gibi o oyunları kendimiz korsan olarak kopyalamıyor, aksine telif hakları için oldukça sağlam paralar ödeyerek satın alıyoruz. Ah evet, sen üstüne alınma sakın, ama etrafta dolaşan bazı densizlerin verdiğimiz oyunların korsan olduğunu söylediklerini duydum (onlar kendilerini çok iyi bilirler). Ve bu bende çok fena gıcık yaptı, anlarsın ya...

2- Mod demek ille de ücretsiz demek değildir. Yani adını saydığın modlardan bazılarının hakları yabancı firmalara ait ve istesek bile satmazlar. Öte yandan bu konuda da bizden geridesin, çünkü biz zaten verebileceğimiz modları vermeye başladık bile! Hihohoyt!...

3- Might & Magic adı taşıyan birden fazla proje üzerinde çalışılıyor şu an bildiğim kadarıyla. Bunlardan biri sırf Internet üzerinden oynanan bir yapım olacak. Haber kısmımızı takip etmeye devam et diyorum, ok?

Bak, hem mektubuna yer verdik, hem de önerini yerine getirdik. Bizim gibisini arasan da bulamazsın yani, kıymetimizi bil! Kal sağlıcakla...

Selamlar tüm Level ailesi;

Mart ayından beri bas bas bağırıyosunuz değişeceğiz diye. Ben açıkçası pek bişey değişeceğine ihtimal vermediğim için pek sallamamıştım. Fakat nisan sayısına bakınca anladım ki çok yanılmışım. Gerçekten değişmişsiniz. Ama öyle böyle değil bayağı bi değişmişsiniz.
Fakat nisan sayısında bir CD vermiştiniz ama bunun yerine verdiğiniz Strateji Ustası eki de hiç yabana atılır değildi hani. Ama mayıs sayısında da orijinal oyun beklerken yine bir ekle karşılaştık. Hem bu seferki tek başına bir ek de değil. Level CD'sinde extra bölümü.
Bu ne yaw. Fiyatı aynı tutarak kaliteden ödün vermek üzere olduğunuzu seziyorum. Aman dikkat.
Yoksa ekonomik kriz sizi de mi vurdu?

Ozan Koca
İzmir

Hey gidi Koca Ozan hey!
Senin aklın bir hayli karışmış be ahretlik! Bir satırda "Baba dergi iyi olmuş bea!" diyorsun, sonrakinde "Cık, kaliteden ödün vermişsiniz, olmadı!" çekiyorsun. Eh ama be adamım, biraz insaf et! Koca medya devleri bu krizde yüzlerce çalışanını işten kovarken, biz sadece kallavi masraf getiren bazı hizmetlerimizi geçici olarak askıya almakla yetindik. O kadar olsun ama di mi? Fiyatımıza gelince, hiç abartı değil yani! İki hamburger parasına her ay size etli butlu dergi sunuyoruz, üstelik hamburgerin birini de dağıtım şirketi lüpletiyor. Bi düşün bakalım, bu devirde biz nasıl geçiniyoruz? Neyse, gene yaz bize, kafanın daha az karışık olduğu bir zamanda...

Level'a

Boş gene boş aklımın ucundan kalemimin ucuna hiç bir şey ulaşmamakta sadece çala kalem yazıp duruyorum.(yazarın bilgisayarından not: bu adam hale kağıt kalem kullanıyor). Belki bir şey gelir diye aklıma hala yazmaya devam ediyorum radyodaki karizma tik programcının kahkahası suratımda hafif bir tebessüm yaratıyor ama hala kalemim boşa hareket ediyor karamsar yazamayacağım diye kendime söylüyorum ama nedense devam ediyorum sanıyorum havadan güneş masamın arkasından batmaya devam ediyor. Bir an için duruyorum yazıma bakıyorum ve yazım ne güzel diyorum ama Level dakiler bu yazıyı göremeyecek diye de üzülüyorum.
Beyaz renkli, köşeli hatları, alt köşesinde ünlü bir firmanın kırmızı renkle yazılmış markası. Hayatımı alt üst eden bu kutu doğduğumda comodore 64 olarak karşımdaydı pek önemsememiştim sadece günde 6 saatçik. bir senelik bilgisayarlara ayrılıktan sonra gene o geldi şekli değişmişti daha karmaşık ama daha güçlü bir hale gelmişti artık bir gün bir asker bir gün bir jet pilotu bir günde bir alman hapishanesinden kaçmaya çalışan ajan olarak geçirdim sonra sonrasını herkes biliyor 3dfx ram ler Microsoft yeni işlemciler cart curt böyle mi kazık yesek zevkli yoksa şöyle mi. En sonunda bir p3 kazığı aldım hadi neyse sonra hayatımı bir üniversite sınavına birde CS'ye endeksledim hepsi doğru ve yanlıştan oluşan kodlardı birsinin hata- ➔

outbox



sı telafi olurken öbürününki olmuyordu.(bakmayın siz buna bunun esas işi hackerlıktır emekli oldum diyor artık tövbe ettim diyor ama ikincil hdd dem de hala 134mb lik trojan hack tools arşivi var: yazarın bilgisayarı)
Konudan bir konuya atlamak geçti içimden karizmayı dağıtacak ama kendimi tutamıyorum aklıma geldikçe ateş basıyor masamın sol çekmecesinde duran smit'i(Smmit weesson) mi alıp Sinan Paşaya dalmak geliyor içimden ama sakin ol diyorum zararlı çıkan sen olursun sonra onlarda kahraman. Kopya oyunlara açtığımız bazı savaşlarda bazen o kadar umutsuz görüyorum ki kendimi Aziz vatanım ve Aziz halkımın yanıl işleyen ama işleyen bir sistemi değişmek istemeyisini ve bu sistemin bizi ve onları aynı shit kuyusuna götürdüğünü görmek. Elinde orijinal oyunla gelip bana abi buna bir cd crack yapsana sen üstadsın sen harikasın diyenler gördüm ve bu insanların bir kısmına da istediklerini yaptım ama o zamanlar ne Level bu kadar biniyordu bu konun üstüne nede cıh virüsü çıkmıştı. kimse sanmasın ki bütün kopya oyunlar Çin gibi ülkelerde yapılıyor bik kaç başarısız fazla maliyetli deneme Türkiyedede yapıldı bunlardan benim bildiğim NHS porche Un!eash tır cd crackını ben yaptım kopyalayan arkadaşta çabuk kopyalansın diye bazı müzik ve şifreleri çalıştıran dosyayı koymadığını söyledi ki kullandığı cd lerde son derece uyduruktu. Bur da çevrilen diğer kirli isleri söylemiyceğim çünkü mideniz bulanır.
(verilen ara içilen çay öldürülen bir kaç ct) sanırım Maddog abiye çok iş çıkardım çünkü o etrafa içinizi dökmeyin etraf çok kirleniyor demişti ama görmezden gelsin. Kopya oyun alanlara bir uyarı black&white virüslüdür almayın ve bilin ki oyunu kopyalayan insanın insafına kaldınız. OK

Sevgili Hacker biraderim,
Görüyorsun ki mektubunu aynen yayınlıyorum. Tabii mektubunun içeriği doğru mudur, değil midir bilemem, sonuç olarak ben tanıdıklarına bile pek güvenmeyen bir insanım. Ve fakat yazdıklarına inanmamak için bir sebep göremiyorum. Ve eğer bu sayıdaki mektupları ve cevapları dikkatle okursan, bir okura verdiğim cevapta aradığını bulacaksın. Bizler kendi kuyusunu kazan, akıllı geçinen sersemlerden başka bir şey değiliz. Bir zamanlar gururlu, becerikli, onurlu, tüm dünyada saygı ve hatta sevgi gören, tarih yazmış, diğer halklara örnek olmuş bir milletin son kalıntılarıyız. Osmanlı ya da Selçuklu'nun torunları olmakla övünüp duruyoruz, ama Allah biliyor ya, Fatih Sultan Mehmet ya da Oğuz Han bugün mezarından kalksa bizimle övünmezdi. Sadece yüzümüze tükürürdü. Ve bunu hiçbir düşmanımız değil, biz başardık. Kendimizi bu hale biz düşürdük. Artık daha ne desem boş. Kal sağlıcakla.

Uçurtma sevdalar;

Herkeze selamlar,evet belki de Level benim için bir uçurtma sevda 3 seneden beri.. Posta kutusuna artık kim bakıyor:) ama ben ufak bir şişeye koyup yolluyorum gökyüzüne yazdıklarımı, denize inat...
Artık sizi o kadar çok okudum ki (hatta sonradan gelen yazarları da takip ediyordum başka yerlerden) bir
öneri veya eleştiri yapma gereği duymuyorum. Çünkü sizi 3 senedir takip eden birisi olarak her
geçen gün okuyucu sayınızın arttığının farkındayım..
Level ile kardeş olduk herhal çünkü ben sizi her ne kadar tek taraflı görsem de biliyorum ki siz iyi insanlarsınız...
Ve umarım ki devam eder Level ile olan uçurtmasevdam. Çünkü UÇURTMA SEVDALARA KUYRUKLU YALANLAR ARANIYOR, AMA GÖKYÜZÜ HALA LEVEL'IN...

Caner 'So What?' Kasapoğlu

Sevgili Caner,
Şu mektuba ben ne cevap versem hikaye be gülüm, Kasımpaşa'nın göbeğinde cevapsız kaldım senin anlayacağın. Ama ne gam, ben dünden razıyım böylesi durumlarda sessiz sedasız oturup ıssızlığı dinlemeye. Yeter ki arada bir böyle "Baba siz iyi insansınız galiba be?" diyen bir mektup gelsin. Değiliz be Canerim, üç senelik okurum, kötü herifler değiliz hiçbirimiz. Arada bir dalgaya düşüp ipe sapa gelmez denyoluklar yapsak da her insan evladı gibi, asla kötü yürekli, kötü niyetli değiliz. Burayı seviyoruz be Canerim, yaptığımız işi severek yapıyoruz en azından, bu da kaç kişiye nasip olur ki? Ve herhalde verdiklerimizi, şu boş beyaz kağıda döktüklerimizi sevenler var ki seneler oldu yine de buralarda yazıktırmaya, çiziktirmeye devam edebiliyoruz. Hiçbir şey sonsuza dek sürmez tabii, ama şahsen ben saçım sakalım ak pak olduğunda ve geriye dönüp baktığımda, en azından bu işi yaparak geçirdiğim yıllar için pişmanlık duymayacağım. Neyse, arayı açma da yine yaz, arada bir mektuplara farklı bir lezzet gelsin. Kal sağlıcakla..



- Şşşt susun, kaptan geliyor galiba.
- Işığı açınca çok şaşıracak. Sever süpriz partileri bizim kaptan. AHA KAPI AÇILDI, şşş, sussss
- Ama, fekat bu...

Yaaa, bakın bir mektup köşesi daha bitti. Eeee, ne demişler? Ördeğin ömrü vakvakla, editörün ömrü yazmakla geçermiş. Oturup yazın bize. Ve arada bir de nedensiz bile olsa gülümsemeyi ihmal etmeyin, yoksa ham yaparım sizi! Nıhahahahaaa...

Mad Dog



levelcd

SETTLERS 4

Blue Byte



Hemen hemen bütün real time stratejilerin olabildiğince asker ve/veya birim üretip düşman üssüne salmak üzerine çalışır. Ama Settlers değil. Kaynakları yönetmeli, ekonominizi ince ince planlamalı ve düşünmelisiniz.
Ekonomik sistemde kuracağınız herşey birbiriyle alakalı olacaktır. Binaları yapmanız için tahta ve taşa ihtiyacınız olacak. O yüzden önce bir "Woodcutter's Hut" yapmalısınız. Bu bina sayesinde adamlarınızdan bir tanesi ağaçları kesip taşımaya başlar. Ama bu odunların sizin ihtiyacınız olan düzgün tahta parçaları haline gelmesi için bir tane "Sawmill" yapmalısınız. Böylece binaların temel maddelerinden olan tahtayı elde ettiniz. Bu binalarda çalışacak elemanların malzemelerini de üretmelisiniz (balta, kazma). Bunun için önce birer adet kömür ve demir madeni inşaa etmeniz lazım. Buradan çıkan saf demiri yapacağınız "Smelter's Factory"de kömürün yardımıyla kullanılabilir bir hale getirecek vede en son bir "Toolmaking Works"ün yardımıyla demiri alet-edavata ya da silaha çevirebileceksiniz. Buradaki silahları "Barracks"a götürdüğünüzde eğer altınınız da varsa askeri birlikler üretmeniz mümkün olacak. Yok eğer altınınız yoksa, altın aramanız gerekecek ve bunun için "Geologist" yetiştirmeniz gerekecek. Geologistleri dağlara tepelere yolladığınızda size orada nasıl bir maden cevherinin yattığını bildirecek ve böylece eğer varsa altın madenini kurabileceksiniz. Ama buradaki işçilerin iyi çalışması ve altın çıkartabilmesi için onları beslemeniz gerekecek ve ekmek üretimine gireceksiniz. Bunun için bir buğday yetiştiricisi çıkartacak sonra bir yeldeğirmenin de bunu una çevirecek-siniz ve deniz ya da nehir kenarına inşaa ettiğiniz çeşmeden çıkan suyla da fırına götürüp pişireceksiniz. Gördünüz mü? Herşey birbiriyle bağlantılı.

CONFLICT ZONE

Ubi Soft



Conflict Zone'da iki karşıt grubun savaşını yöneteceksiniz. Her hangi bir tarafın lideri olarak kaynak toplamalı, üssünüzü kurmalı ve savaşmalısınız. Klasik bir RTS diyebiliriz yani. Ama Conflict Zone'da klasik RTS'lerden farklı olan birşeyler de var, mesela bilgisayarın yönettiği bir generalinize üs kurma, savunma, saldırı veya sivilleri kurtarma üzerine yoğunlaşması için emir verebiliyorsunuz. Toplam dört tane generale bu şekilde görevler verebilir ve oyunun bütün yönleriyle isterseniz uğraşmayabilirsiniz. Conflict Zone'daki bir diğer ilginçlik ise, üretim için gereken kaynaklarda yatıyor. Bir kere, para sürekli geliyor. Enerji ise % ile ifade ediliyor ve %100'ün altına düşmemesi lazım. Ama en ilginci, popülarite puanı. Seçtiğiniz tarafa bağlı olarak sivillerin hasar görüp görmemesi popülarite puanını etkiliyor. Ve bu puan belli bir düzeyin altına düşerse belli bina ve araçları yapamıyorsunuz.
Bir de süreli olarak medyanın gözü üzerinizde. Yaptığınız iyi ve kötü şeyler hemen haberlere konu oluyor. Dikkatli olmak lazım.
NOT : Oyuna girmek için „Replay"i tıklayın.

Kamera	f2-f5, ctrl+oklar pgup-pgdn
Stratejik Harita	tab
Ana Üsse Dön	home
Defansif Durum	d
Emirlere Uy	s
Agresif Durum	a
Düşmanı Kovala	f
Kameramanı Öldür	k

BEACH HEAD 2000

Wizard Works



Basit bir fikir, basit bir oynanış. İstilaya gelen düşman kuvvetlerini yokedin, onlar sizi yoketmeden önce. Klasik bir Atari ve Commodore oyununun yeniden hayata geçirilmiş hali olan Beachhead 2000'de, bir sahile çıkartma yapan düşman kuvvetlerini, mevzinizi ele geçirmeden önce durdurmaya çalışıyorsunuz. Elinizdeki silahlar, bir ağır makinalı, top, yarı güdümlü füze ve normal tabancadan oluşuyor.

Füze	m
Tabanca	g
Pause	p
Silah Değiştirme	space
Ateş	mouse

Z: STEEL SOLDIERS

Bitmap Brothers/EON



Benzeri şimdiye kadar yapılmamış olan Z'nin devam oyunu. Kaynak çıkartmayı unutun, ciddiyeti askıya alın. Bu oyunda köşe kapmaca ve eğlence bulacaksınız.
Bitmap Brothers'ın ilk Z'sini hatırlıyorsanız, bitmeyen koşturmacasını da sevdiyseniz, Steel Brothers'dan da hoşlanacaksınız. 3D grafiklerle güçlendirilmiş oyunda ana konsept aynı kalmış. Harita yine belirli bölgelere ayrılmış durumda ve her bölgenin bir bayrağı var. Askerlerinizden birisi ile bu bayrağı ele geçirirseniz, o bölgeden para kazanmaya başlarsınız. Ayrıca, o bölgedeki fabrikalar da sizin olur. Grafik motorunun henüz rafine edilmemiş olmasından dolayı biraz yavaş olabilir. Ama oyunun son versiyonunda bu düzeltilmiş olacak.

WATERLOO: NAPOLEON'S LAST BATTLE

Strategy First



Tarihten hoşlanır mısınız? Peki ya gerçekçi stratejilerden? Waterloo savaşını Napolyon'dan daha iyi mi yöneteceğinizi düşünüyorsunuz? Buyurun o zaman...

Napolyon'un son savaşı ve en büyük taktik hatası olarak sayılan *Waterloo savaşını tamamen gereğine* sadık kalınarak yeniden canlandırılmış hali olan Waterloo: Napoleon's Last Battle'da oldukça zor bir real *time strateji. Gerçekçiliğin fazlaca* abartılmış olması oyunun oynanışına da yansıyor. Ekranın altındaki menülerden taburlarınıza yaklaşabilir, yerleşim ve hareket düzenlerini belirleyebilir ve çeşitli emirler verebilirsiniz.

Oyuna geçmeden önce çıkan brifing ekranı da oldukça güzel tasarlanmış. Brifingdeki kırmızı ile işaretlenmiş önemli kelimelerin üzerine tıklayarak savaş alanındaki stratejik noktaları, komutanları görebiliyorsunuz. Bu tür detaylardan hoşlanıyorsanız, Waterloo'yu deneyin. İncelemesini önümüzdeki sayımızda bulabilirsiniz.

MERCHANT PRINCE 2

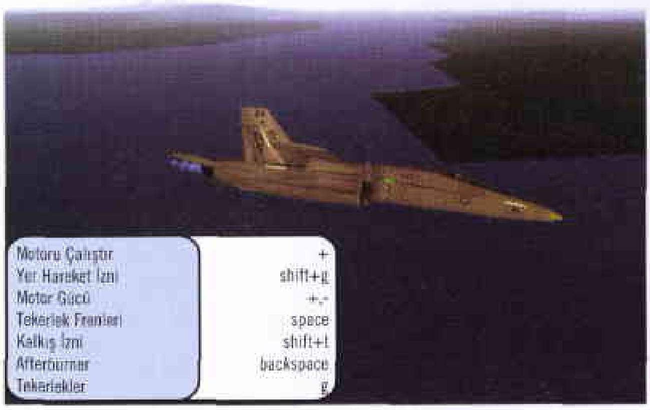
Holistic



Rönesans devrinde geçen hoş bir STS (sıra tabanlı strateji). Askeri, politik ve ticari kabiliyetinizi konuşturma zamanı. Grafiklerin basitliğine aldanmayın, oldukça derin bir oynanışa sahip.

FA-18 KOREA GOLD

GraphSim



İki yıllık uçuş simulasyonunun elden geçirilerek yenilenmiş hali. Windows 2000 ve Me kullanıcıları da artık bu simulasyonu oynayabilir. Gerçekçilik konusu bir hayli abartılmış olan FA-18 Korea Gold'da klavye örtüsünün tamamından fazlasını (SHIFT ve ALT kombinasyonlarıyla birlikte) kullandığınızdan burada tuş takımının tamamını haliyle veremiyoruz. Oyunu kurduktan sonra CD arabiriminde Bilgi'yi tıklarsanız, açılan dokümanın sonunda bütün tuşları bulabilirsiniz. Yine de pistten kalkmanız için gerekli tuşları buraya yazıyorum.

FATE OF THE DRAGON

Eidos



Age of Empires ile fazlasıyla benzeşen Fate of the Dragon'da, eski Çin'i kontrol altına almaya çalışan bir hanedanı yöneteceksiniz. Daha önce verdiğimiz demodan farklı olarak, bu demoda dört tek kişilik, ve 2 multiplayer/skirmish haritası bulacaksınız. Oynanışı Age of Empires'la birebir aynı. Demo başlayınca zorunlu olarak oynayacağınız tutorial görevlerinde oyunun mantığını hemen çözebilirsiniz. Sizi zorlayacak veya kasacak hiçbir yönü yok oyunun.

CLIVE BARKER'S UNDYING

EA



Undying son zamanların, belki de son yılların en korkutucu oyunu. Clive Barker gibi bir korku ustasının elinden çıkmış olması zaten kalitesini ispatlıyor. Atmosferi, orada bulunma hissi, belirsizlik, sürekli bir yerlere yönlendiriliyormuşsunuz gibi hissetmeniz huzursuzluk veriyor. Grafikler, Unreal motoru kullanılan hemen her oyunda olduğu gibi, tam anlamıyla nefes kesici. Sesleri ise her an yüreğinizi ağzınıza getirecek kadar gerginlik yaratıyor.

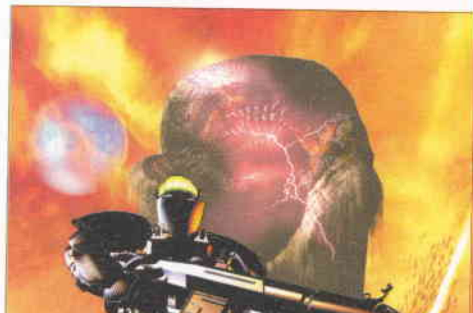
Kontrolleri istediğiniz gibi değiştirebildiğinizden ve klasik „wasd" FPS tuş takımını kullandığından tuş haritasını burada vermiyorum. Ama bilmeniz gereken iki şey var: büyü ve silah menüleri. Büyü veya silah tuşuna basılı tutarken açılan dairesel menüden büyü/silah seçebilmeniz için mouse'u istediğiniz silahın/büyünün üzerine doğru ittirmeniz gerekiyor. Ayrıca, bazı silah/büyü kombinasyonlarının daha verimli çalıştığını söyleyebilirim (shotgun ve ectoplazma gibi)

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

TEMMUZ

Tam otuz yıllık bir efsanedir Dune. Frank Herbert'in ilk romanından bu yana filmi, oyunları, dizisi yapıldı. Ama bir Dune var ki, biz ikinci jenerasyon bilgisayar oyuncularının kalbinde apayrı yere sahiptir. Dune: Battle for Arrakis yüzbinlerce oyuncunun gecesini gündüzüne katarak oynadığı Dune, yeni bir oyun türünün, realtime strateji türünün oluşmasına neden oldu.

Ve o ilk maceradan beş yıl sonra, kum gezegeni Arrakis'e geri dönüyoruz. Bu sefer Dune'un yönetimi için değil, bilinen evrenin imparatorluğu için savaşmaya. Yalnız değiliz yine, kim olursak olalım Atreides, Harkonnen ve Ordos'lardan ikisi karşımızda olacak. Ve bu sefer bizi destekleyen dostlarımız olacağı gibi, düşmanlarımıza yardım eden dostlarımız da olacak. Ayağınızı yere sıkı basın, çünkü birbirinden farklı ve her oynadığınızda değişen toplam 100 göreviyle, yeni 3D grafik teknolojisiyle ve Hollywood'da çekilen filmleriyle Emperor: Battle for Dune, gelecek ay açıklanıyor!



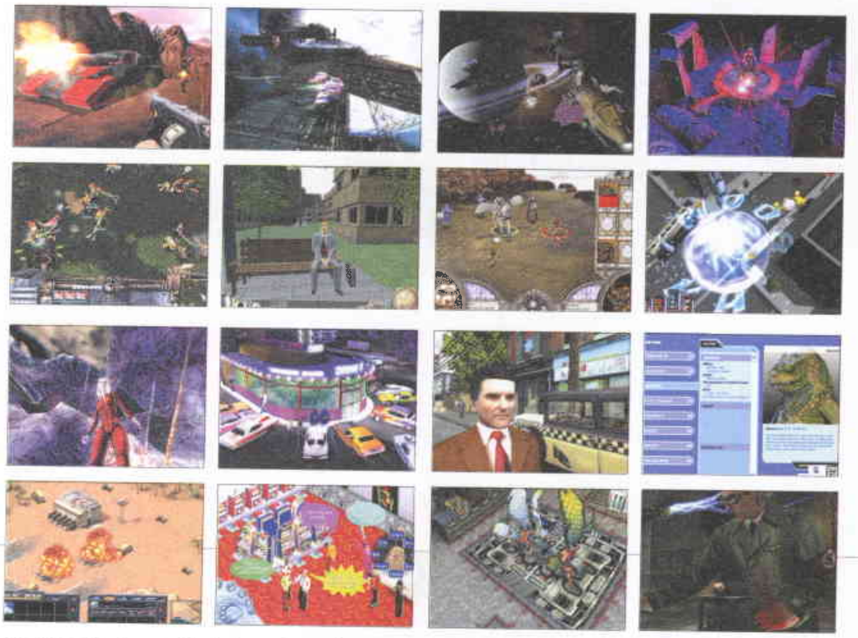


Genel Yayın Koordinatörü
Gökhun Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr
Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
Sinan Akkol sakkol@level.com.tr
Yazı işleri Müdür
Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri
Burak Akmenek burak@level.com.tr
Kadir Turtaş kturtas@chip.com.tr
M. Berker Güngör gberker@level.com.tr
Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr
LEVEL web Sitesi
Selçuk İslamoğlu sislamoglu@internetimiz.com
Serbest Yazarlar
Batu Hergünsel batuher@level.com.tr
Emin Barış egaemin@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr
Güven Çatak guven@level.com.tr
Onur Bayram onur@level.com.tr
Grafik Tasarım
Didem İncesağır didis@level.com.tr
Yazı İşleri e-mail Adresi:
level@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi Gökhun Sungurtekin
Renk Ayrımı/Film Çıkış Asır Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283-8438
Baskı Asır Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283-8438
Dağıtım BİRYAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. 231/3 80380 Kasımpaşa İSTANBUL Tel: (212) 297-1724 Pbx Faks: (212) 297-1733
VOGEL ANKARA Temsilcisi Serra Yurtman **Tel:** (312) 495-24 47 E-Mail: vogelmedya@sim.net.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü Özlem Cenker, Aylin Çar
Vogel Satış Müdürü
Gönül Mergül mgonul@vogel.com.tr
Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık ksebnem@vogel.com.tr
Özel Projeler Müdürü
Gülcan Bayraktar gulcanb@vogel.com.tr
Reklam Servisi
Nesrin Aslan naslan@vogel.com.tr
Nurhan Bağcı bnurhan@vogel.com.tr
Yeliz Koyun kyeliz@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri Aynur Kına
Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733
Abone Satış Müdürü Asu Bozyayla
Abone Servisi Aylin Akgüre, Ebru Çiçek
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Dağıtım Müdürü Cem Cenker
Abone Servisi Faks: (212) 238-7343
Abone E-Mail: abone@vogel.com.tr
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

E3: OYUNLARIN KALBİ



4x4 Evo 2, Age of Mythology, **Age of Wonders 2,** Alien vs Predator 2, **Alone in the Dark 4,** Anachronox, **Anarchy Online,** Aquanox, **Arx Fatalis,** Asheron's Call 2, **Atlantis Lost Empire, Ballistic,** Battle Realms, **C&C Renegade,** Call of Cthulhu, **Castle Wolfenstein,** Commandos 2, **Dead or Alive 3,** Disciples 2, **Dronez,** Duke Nukem Forever, **Elder Scrolls: Morrowind,** Everglade Rush, **Excalibur,** Empire Earth, **Fifa 2002,** Fargate, **Final Fantasy 10,** Freedom Force, **Global Operations,** Half Life: Blue Shift, **Harry Potter,** Halo, **Heroes of Might & Magic 4,** Hidden & Dangerous 2, **Incoming Forces,** Independence War 2, **Inevitable Evolution,** Jet Grind, **Max Payne,** Mech Commander 2, **Medal of Honor: Allied Assault,** Myth 3, **Need for Speed: Motor City,** Neverwinter Nights, **Oddworld: Munch's Odyssey,** Planetside, **Pool of Radiance,** Preatorians, **Ravenblade,** Real War, **Shadowbane,** Shrek, **Silicon Dreams,** Simsville, **Sims Online,** Soldier of Fortune 2, **Soul Reaver 2,** Star Wars Galactic Battleground, **Star Wars Starfighter,** Startopia, **Survivor,** Unreal 2, **Warcraft 3,** X-Isle: Dinasour Island.... daha saymamıza gerek var mı?

Hepsi E3'teydiler. E3 Level'da. Temmuz'da

VOGEL